

Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 5 (29)
МАЙ
2002 год

Dungeon Siege

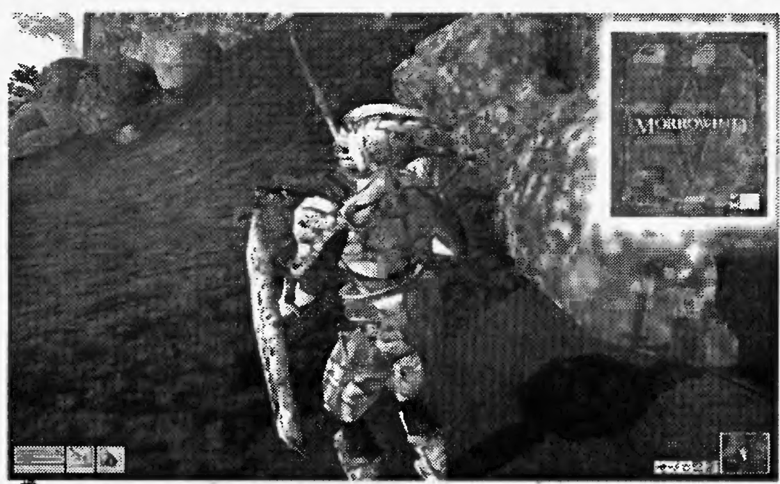
Сама проработка игрового мира заслуживает... нет, не похвалы, а восхищения. Поразительная красота уровней вкупе с замечательным и грамотным дизайном достойны этого, уж поверьте мне. Уже с первых минут игры мы можем лицезреть то, чего уже давненько нам не приходилось видеть в аналогичных проектах. Сказывается кропотливая работа дизайнеров над каждым деревцем, домиком и кустиком...

Hitman 2: Silent Assasin

Наверняка многие уже знают о выходе второй части Hitman'a, уже успели прочитать превьюшки, посмотреть скриншоты. Но не исключено, что есть люди, которые практически ничего не знают о данном проекте. Именно им я посвящаю данный анонс... Игра должна стать хитом. И я даже не знаю, есть ли люди, которые бы сомневались в этом. У Hitman'a нет аналогов, их не было и, по всей видимости, в ближайшее время не будет. Так что ждите, Hitman — единственная в своем роде и неповторимая игра.

Игровой мир — май

Май. Вот уже и весна проходит, время неумолимо летит вперед... А хотя, ну его, это время. Мы ведь с вами, а вы, надеюсь, с нами, — и над этим безжалостные секунды не властны.:) Грядущее лето обещает быть богатым на интересные игровые релизы, да и вообще, хорошая погода позволит нам сорваться на недельку-другую (или на месяц-другой — кому как повезет) отдохнуть — за город ли, к морю ли, а то и просто далеко-далеко "за бугор". Но до лета надо еще дожить — сессию сдать, например...:) Так что всем учащимся передаю пламенный привет и "ни пуха, ни пера"...



ВР Эпохальный TES : Morrowind. Ждать осталось совсем недолго...



ВР Freedom Force - "Own a superman" :-)



ВР C&C : Generals - новая RTS от Westwood пока "в разработке"

Но все это потом. А пока — вести с игровых фронтов за вторую половину четвертого и четверть пятого месяца 2002 года. То бишь, за конец апреля и начало мая.:) Весной разработчики словно "ожили" после зимней спячки и разнообразных релизов, патчей и анонсов от них — хоть пруд пруди. Сначала, как всегда, расскажу о достойных (на мой взгляд) релизах последнего месяца.

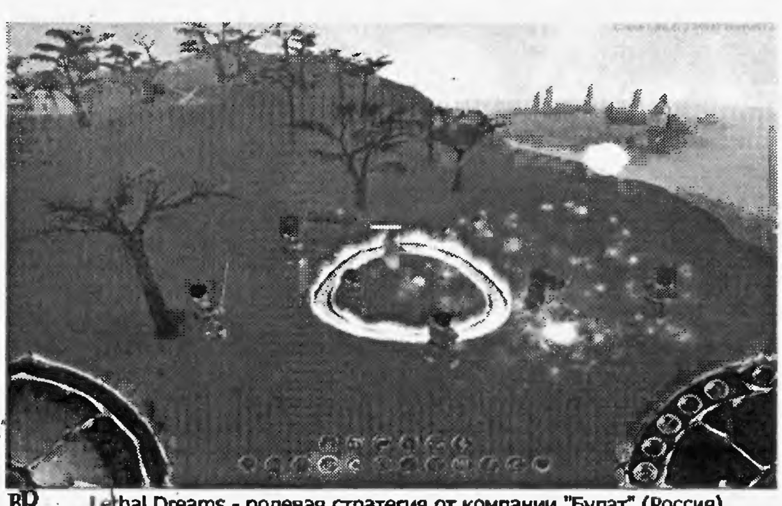
Важнейшим из искусств для нас, как известно, является кино, а важнейшим из hack'n'slash "рогаликов" — Diablo II. **Dungeon Siege** от небезызвестной компании Microsoft (разработчик Gas Powered Games) должна поколебать истинность вышеупомянутого утверждения. Замечательный 3D-движок (чем-то напоминающий "Проклятые земли" от Нивала), зубодробительный экшен и превосходная реализация — скучать вам не придется. Рекомендую всемерно, сомневающимся — прочитать обзор (стр. 8-9) и играть, играть, играть! (кстати, версию от известного глюкофикатора "7 Волк" брать не советую, ибо магические скиллы там не хотят раскачиваться — придется тянуть из Сети патчи). Может быть, кому-нибудь будет интересно поуправлять пачкой супергероев (**Freedom Force** — обзор на странице 6), порешать головоломки в ожидании новых "Червяков" (**Worms: Blast**) или побывать в шкуре вампира (**Blood Omen 2**)? Вам нужно лишь купить/переписать/взять у приятеля диски с упомянутыми играми — и вуаля!

Все эти, вещи, конечно, по-своему хороши, но в ближайшее время (где-то середина мая) появятся такие игрушки, что прям "пальчики оближешь" %). Во-первых, выйдет глобальная мегакрасивая ролевая игра **The Elder Scrolls: Morrowind**, долгожданная отдушина всех ролевиков. Огромный фентезийный мир, нелинейный сюжет, туча возможностей, потрясающая графика... Осталось дожить до релиза. Кстати, локализовывать игрушку (официально) будет "Акелла". Ждем-с. Второй релиз — это бальзам на душу любителей шутеров. **Solider Of Fortune 2: Double Helix** будет замечательной (судя по бете, активно продающейся сейчас под видом релиза) игрой — приятная графика, модифицированная неповторимая модель повреждений, классный сюжет, новые пушки и многое другое. Так что ждем, ждем мая. Кстати, в мае должен бы уже появиться другой амбициозный проект от Microsoft — **Freelancer**. Пока про него как-то не слышно ничего — подождем. Зато **GTA 3** в мае (21-го обещают) точно появится. Наконец-то и PC-геймеры смогут насладиться замечательным 3D-симулятором преступника. Даешь GTA!

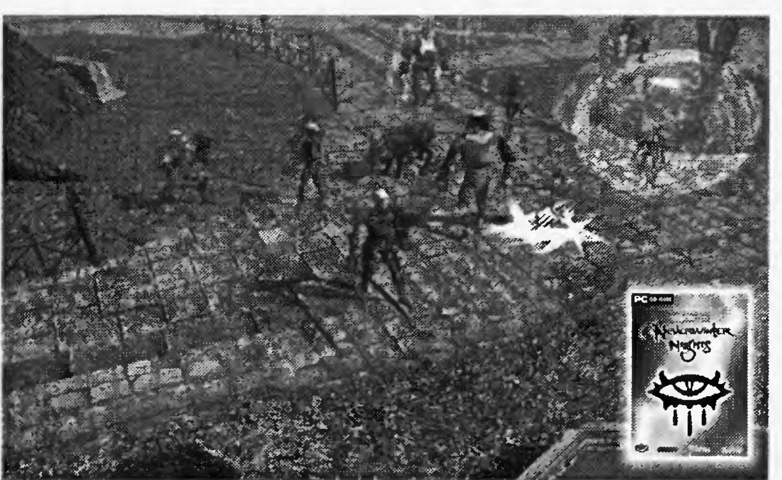
Компания Beenox начала разработку проекта **The VATZ**. Пока известно лишь, что это будет 3D экшен/стратегия. Ждем E3 (там обещают рассказать больше) и заходим на официальный сайт: http://www.beenox.com/vatz/. На E3, похоже, будут сделаны другие официальные заявления относительно сроков выхода PC-версии шутера Halo.

Патч к **Kohan: Immortal Sovereigns** до версии 1.3.4 размером в 6.5 Мб можно утянуть отсюда: http://www.fileplanet.com/index.asp?file=81493. **Warcraft III Beta** все патчится и патчится: в последней (1.21) версии исправлена туча багов и добавлено n-ое количество новых фич. Всех интересующихся, но патч еще не добывших, приглашаю зайти на http://www.war3pub.net и по ссылкам оттуда утянуть вожделенные патч и загрузчик. Патчик 1.07 для **Serious Sam: Second Encounter** требует версию 1.05, занимает 5,6 Мб и качается отсюда: http://dynamic3.gamespy.com/~serioussam/files/download.php?fileid=398.1.21f. Патч для **Civilization III**, размером около 9 Мб, вы найдете здесь: http://www.ina-support.com/faq/civ3downloads_pc.asp. Любителей **C&C Renegade** Westwood осчастливила новым патчем. Скачать его (1.030, 17 Мб) можно отсюда: ftp://ftp.westwood.com/pub/renegade/updates/Renegade_1030_English.exe. Патч для **Ил-2 Штурмовик** версии 1.04 брать здесь: http://games.1c.ru/IL2/addon3.htm. Там же читать о пофикшенных багах и добавленных фичах.

Thief 3, третья часть знаменитой трилогии, обзавелся собственным сайтом http://www.ionstorm.com/THIEF3/. Милости просим в гости! Ролевой проект **Shadowbane** от Ubi Soft также обновил свою "визитную карточку". На обновленную мордочку сайта смотреть тут: http://shadowbane.ubisoft.com/home/news.shtml. В кои то веки и ID Software решила поменять интерфейс своего сайта. Заходим, наблюдаем: http://www.idsoftware.com/. Сайт выходящего летом экономического сима **Industry Giant 2** открылся вот тут: http://www.industrygiant2.com/. **Sudden Strike**, замечательная стратегия, обзавелась сайтом http://www.sudden-strike.ru/, на котором, помимо всего прочего, вы сможете найти кучу информации о **Sudden Strike 2**.



ВР Корсары 2 : альфа-версия уже готова



ВР Neverwinter Nights вступил в стадию бета-теста. Ждём релиз!



ВР Lethal Dreams - ролевая стратегия от компании "Булат" (Россия)

ВР GTA 3 : веселье начнётся совсем скоро!

"Power to create"

Камрады из Raven Software выпустили набор для недавно вышедшей Jedi Knight 2: Jedi Outcast. Всем любителям и творцам — рекомендуется. Вот тут (http://www.bluesnews.com/files/jedioutcast/tools/jk2editingtools.shtml) лежит четырехметровый архив с полезными прибамбасами для создания карт, моделей, шейдеров и каркасов — качайте, смотрите, разбирайтесь, создавайте...

Обещают дему

CDV Software в мае (то бишь, очень скоро) обещают выпустить демку своего нового амбициозного тайтла Divine Divinity ("божественная божественность" — каково?). Демка позволит нам поиграть за мужика-воина (максимальный уровень — 10), пройти один город, лес и зачистить подземелье, дабы прочувствовать всю глобальность проекта. Посмотрим, может, и в самом деле будет вещь стоящая. Демка будет весить "всего ничего" — 400 мегабайт.

Morrowind на русском!

Обреченный на успех Morrowind от Bethesda уже на 99% переведен компанией "Акелла". Русская версия, издателем которой выступит 1С, выйдет с минимальной задержкой в мае. После того, как я прослушал демо-ролик озвучки (http://www.akella.com/files/rolik_final.mp3), меня начали одолевать сомнения по поводу того, покупать ли оригинал или поверить Акелловцам и купить лицензионно-локализованную версию? Буду думать. А пока все ждем Morrowind, он уже ушел на золото и должен в самое ближайшее время появиться на лотках/прилавках. Ждем, скрестив пальцы.

Исходники Freespace 2...

Компания Volition Inc. открыла для всех желающих доступ к исходникам своего красивого и популярного спейс-сима Freespace 2.

Почти четыре мегабайта (архив) качаем отсюда: http://www.3ddownloads.com/?file_id=159652.

...и Return To Castle Wolfenstein

Что-то "ударило" разработчиков исходники игрушек открывать. Вот и Gray Matter Inc. решила поделиться с общественностью исходниками своего удачного FPS-а Return To Castle Wolfenstein. Если кто-то хочет попробовать разобраться в хитросплетениях чужого кода, то пожалуйте сюда: http://www.bluesnews.com/files/rtcw/source/wolf_source.shtml (6 Мб). Хотя я, честное слово, лучше бы с нуля написал. Чужой код, что чужая душа, — потемки. Пусть даже и с комментариями.

NFS: Hot Pursuit 2

Наконец-то! Никаких онлайновых Motor City, даешь нормальные человеческие гонки! Need For Speed: Hot Pursuit 2, которую EA обещает выпустить ближе к концу сего года, будет включать в себя около двадцати треков, новые режимы игры и тучу новых машин, включающих Ferrari 360 Spider, Lamborghini Murcielago и Porsche Carrera GT. Наконец-то сможем всласть погонять!:)

Фильму по Max Payne — быть!

Поговаривают, что известный голливудский сценарист Шон Райан подписал договор с кинокомпанией Dimension Films и будет писать сюжет к фильму по суперхитовому PC-боевику. Посмотрим, чего он там понапишет...

Увольнения в 3DO

3DO, небезызвестный издатель "Героев" и серии Might & Magic, уволил огромное количество людей, работавших над проектами вселенной Might And Magic и серии Heroes Of Might And Magic. "Старожилов" остались считанные десятки. Что будет дальше с сериями и их поддержкой — неизвестно. Также неизвестно, чем вызваны увольнения, — экономическим кризисом в хай-теке или неудовлетворенностью 3DO их последними работами:).

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)

АРЕНА

Загружаю я "контру"

Вот с утра я просыпаюсь
И на West скорей бегу.
С Flash'ом я тогда встречаюсь,
Загружаю я "контру".
Есть Assault, а есть Aztec,
Но militia мне ближе.
Нажимаю я connect,
Мышку двигаю поближе.
Вот и ламер нулевой —
Первый фраг на счетчик мой.
Desert Eagle — это вещь,
Ты, террор, свинца поешь!
И "калаш" не подведет.
Всем вам головы снесет.
И смотрю я, удалой
Ламер маленький такой
С пулемета "поливает",
Две гранаты — отдыхает.
Пуля ранила мне ногу,
Но не надо бить тревогу,
Ах, ты, ламер и садист
Слышен только пули свист.
Хорошо, что бронь купил —
Ламер бошку не отбил.
Наши падают, как кегли,
Pinochet решает всех.
Не поможет, даже если
Блин, бессмертие у всех.
Вот и Butcher на подходе
Butcher killed by Pinochet!
Пулемет сейчас не в моде,
Это знает даже дед!
Flashik! Сделал это! Браво!
Как он смог? Вот молодец!
Тело все уже кроваво
Flash на West'е, знай — отец!
Вот и время на подходе,
Надо мне идти домой,
Как рубиться можно в mod'e,
Counter-Strike — весь мой покой!

WINNER

Терроры лезут напролом

В assault'е мочилово большое.
Терроры лезут напролом.
Сквозь главный лезут сразу трое,
Один на крыше со слоном.
Вот HIL упал, раскинув руки,
Сраженный пулей тихаря.
Я отомстил через минуту.
На что ж еще нужны друзья.
Один я из своих остался,
Мой Steyz уже полупустой,
Но я не буду им сдаваться,
И я приму неравный бой.
Сменив свою обойму быстро,
Сквозь черный ход зашел к ним в тыл.
Меня не ждали террористы,
И я их тут же порешил.
Но кто-то жив один остался,
И не успевши убежать,
Я на гранате подорвался,
Остался на полу лежать.
Хоть раунд мы и проиграли,
Но не закончена игра.
И мы покажем террористам,
На что способны опера.

Sergant

Могущественному Counter-Strike'у

I

"Скажи ты мне, родимый брат,
Скажи мне поскорей,
Откуда столько всех наград,
Что на груди твоей?

Ты счастлив, вижу, но не пьян,
Творить ты можешь стих.
Развей во мне весь мой изъян
Не понимать других!"

"Ну что ж, братан, коль хочешь знать,
Что делалось со мной,
Тебе мне следует сказать
Про мыслей моих рой.

Узнаешь ты, как воевал
Твой брат на фронте зла,
Не маршал я, не генерал,
Судьба мне предрекла

Остаться навсегда бойцом,
Что жизнь отдаст за край
И что конец сведет с концом...
Ну, слушай и внимай:

II

Сценарий удавшейся тактики смерти
Мелькает в глазах, оседает в душе,
Враги — разодетые ветошью черти —
Везде: за углом, на втором этаже.

Винтовки заряжены боекомплектом:
Их дула таращатся в наши тела,
Вдруг воздух наполнится взрыв-спецэффектом —
Нас пули раскрошат, как доску пила.

И кто-то из сильных нечаянно крикнет:
"Как быстро попались! Мы обречены",
И тут же от слов он от этих поникнет —
Мы все не прощаем фатальной вины.

Надрывные звуки дымящей гранаты,
Что брошена в них, что впитала всю месть,
Какое же счастье! Как были мы рады!
Что было их восемь, а стало вдруг шесть!

— Но радость не длинна, — подскажет мне опыт,
Заряженный импульсом долгих двух лет,
И точно: просунув "слоновый" свой "хобот",
Террор отвечает... Товарища — нет...

Теперь мы вдвоем. Мы как части магнита,
И верных бойцов не увидим мы вновь.
Без них нам казалось: надежда разбита,
Но мы все ж решили — за кровь будет кровь!

И можно б пробраться наверх незаметно —
Заложники там. Их спасти и уйти.
Но так не для нас, наше слово заветно:
"Идти лишь вперед, а назад нет пути".

— Вперед, — говорю я ему, а он мне,
Вставляем обоймы и рев поднимаем —
Такущей пальбы не увидишь во сне.
Слепая реальность — и мы это знаем.

Все, кто был внизу, испустили дух вверх,
Глаза закрывая, хрипели проклятья,
В аду хватит места террорам (для всех),
И мы отомстим за вас, милые братья!

Нас все еще двое, их тоже не больше,
У нас две минуты, вползаем повыше,
Тянуться затишье не может уж дольше,
Его прикрываю и я его "крыша".

Напарник прицелился, стрельнул... осечка...
О, только не это! Не в это же время!
Смотрю, догорает его жизни свечка.
О, смерть! Ты сгубила и так наше племя!

Сейчас не пройдут твои дерзкие планы,
К тебе не поступит еще один раб!
Разброшу ногами твои все капканы,
Достану я друга из злых твоих лап!

Не вышло... Напарник истратил патроны,
Навстречу, на помощь бегу к нему я!..
И тут же террор из невидимой зоны
Меня тормозит шквалом пуль и огня.

Назад выбираюсь, укрылся в проеме;
Второй террорист подбегает к стене,
Где друг мой стоит, ожидая в истоме:
Придет к нему смерть или все-таки нет?

Но смерть все ж пришла... и от вражеской пули
Погиб верный сын, имя чье носит взвод,
В котором, закрывши глаза, все уснули, —
Уснули в бою. Им за это — почет!

***

Глаза наливает кипящая кровь,
И жилы трясутся от злобы, от боли.
И ум прошептал: "Пистолет приготовь,
Изведал ты горя, изведай же доли!"

Мне все равно, буду жить или нет,
Лишь отомстить бы за них...
К черту винтовку, коль есть пистолет —
Я отомщу за родных!

Выстрел — вдруг крик, а еще один — труп,
Красная струйка из прорези губ.
Выстрел и третий, четвертый и пятый —
Стал на колени и враг мой заклятый.

Просит о милости: сжалься над мною,
Дам всех заложников, только без боя.

Пальцы надрывно сжимают гранату.
"Выбора нет, — отвечаю солдату. —
Много убил ты хороших людей...
Из-за чего? Из-за глупых идей!
Руки твои утопают в крови.
Так пожинай же плоды: на... лови!

III

Взрыв. Зацепило. Лежу — отдыхаю.
Вижу, спускаются с неба три бога.
Кто они есть, я теперь уже знаю —
Те, кто изведал все ужасы рока.

Те, кто, прощаясь, навек окунались
В вечный покой наилучшего мира,
Те, кого матери вдруг не дождались,
Те, кого смерть беспощадно изжила.

Здесь они сейчас... Мне награды вручают...
Не говорят. Под конец — исчезают..."

IV

— Вот так, братишка, все случилось
Со мною, как во сне,
Но это, брат, мне не приснилось —
Оно живет во мне.

Оно живет и будет жить,
Пока жив буду я.
И нету смысла то забыть,
О чем кричит мечта.

— Мой брат, скажи мне, как же стать
Таким же, как и ты.
Как мне Отчизну защищать,
Коль вдруг придут враги?

— Не нужно здесь умелым быть,
Не надо зря стрелять,
А только заповедь учить,
Душой ее понять:

"В теле и стволе — патроны,
В голове — зачатки жизни...
Не идет врагу корона!
Не изменим мы Отчизне!
Нам Отчизна — в Counter-Strike'e,
Нам приют один — assault,
Расстегай свои нагайки
И пошлем козлов в нокаут!"

ReSel

Объявление:
Срочно продам мышь в отличном состоянии, пробег 5000 км.

***

— В мой компьютер попал вирус.
— Ну и что ты сделал?
— Прививку.
— Куда?
— Под мышку...

***

Говорят, в Windows дружественный интерфейс... Но почему учебник на 1000 страниц?

***

Звонок в фирму:
— Что вы предпринимаете для защиты от вирусов?
— Выпускаем одноразовые компьютеры...

***

Первый урок английского. Учительница:
— Кто из вас, дети, знает английский алфавит?
Вовочка, сын программиста:
— Я!
— Ну рассказывай по порядку.
— Q, W, E, R, T, Y...

***

Аварийный выход из Windows: "Выдерни шнур, выдави защитный экран".

***

Звонок в фирму:
— Можно ли сдать обратно вам товар, если он нам не подходит?
— А в чем проблема?
— Мы тут монитор приобрели, а он ничего не печатает!

***

И-нетчик возвращается поздно домой. Его встречают двое громил. Один из них достает нож и говорит:
— Гони деньги.
"Провайдеры", — подумал И-нетчик.

***

— Что означают числа 3, 95, 98 и 2000 после логотипа Windows?
— Минимальное количество попыток перед успешной установкой системы.

***

В фирму пришла работать новая Мышка. В перерыве она шушукается с клавиатурой.
— Слушай, Клав, а кто у нас на фирме самый главный шеф? А то начальства столько, не разобрать...
— А сама как думаешь?
— Ну, Сервер, наверное...
— Да ну... Тоже на зарплате. Свой парень, когда выпьет.
— Ну, тогда Принтер... Цветной лазерный сетевой...
— Нет, Мышь, опять мимо. Ты жизни еще не знаешь. Вот видишь на тумбочке маленький с красными глазками? Ладно, скажу. Модем. Вот он-то и есть тут самый главный.
— Он самый умный, да?
— Шшшш... Да нет. Он тупой и дешевый. Виснет постоянно. Но у него такие связи!!!

Прислал Jeka

ВикТоРина

Мда, друзья, вы меня удивляете. Пишите письма, ответы в них какие-то приводите... Неужели так сложно догадаться, что вся наша викторина — лишь афера, что никому мы никаких дисков не раздаем, что все "победители" на самом деле не существуют, а вопросы в каждом номере просто ради смеха публикуются?... А вы, наивные, верите.

Разумеется, все вышесказанное — шутка:). А то, мало ли, поверите еще в нашу неискренность и нечестность. Всем любопытным, вопрошающим: "А почему этот прикол не попал в апрельский номер?", отвечаю: "Потому что этот прикол родился в моей голове с десяток минут назад". Нужно же вас чем-нибудь развлекать в предисловии к викторине.;) Правильно ответив на все вопросы, нашими победителями становятся абсолютно реальные и физически существующие люди: Цвилик Артем, Азаров Виталий, Карелов Евгений aka naZi и вновь Плескаческий Олег, которые, позвонив в нашу абсолютно реальную редакцию по вполне реальному телефону 234-67-90, получат реальные компакт-диски с играми. В подарок. Мои поздравления, друзья! Ну, а правильные ответы на вопросы прошлого номера были такими:

1. Как называется официальное дополнение к Homeworld? **Homeworld: Cataclysm**
2. Каково полное название игры Privateer 2? **Privateer 2: The Darkening**
3. Сколько дисков (в оригинале) занимает Fallout Tactics? **3 CD, также учитывался вариант 4 CD (в полную коробочную версию входил бонусный CD)**
4. Fallout 2, Planescape: Torment, Baldur`s Gate 2, Fallout Tactics, Heroes Of Might And Magic 3, Icewind Dale — какая игра в этом списке лишняя и почему? **HMM3, потому что издавалась не Interplay-ем, хотя подавляющее большинство ответило, "потому что HMM3 — это пошаговая стратегия, в отличие от остальных" — ну да тоже верно:).**
5. Как называется последняя игра из серии MegaRace? **Megarace 3**
6. Уровень в Quake 2, известный как q2dm1, называется... **The Edge**
7. Как зовут последнего босса в Fallout 2? **Frank**
8. Сколько стратегических игр разработано по книге Ф. Герберта "Дюна"? **3 игры (Dune 2, Dune 2000, Emperor: Battle for Dune)**
9. В каком году была выпущена игра Aliens Versus Predator? **1999**
10. Как называлась фирма-разработчик игры Return To Castle Wolfenstein? **Gray Matter Interactive**

Правда, все было легко и просто?;) Сегодняшние вопросы не многим серьезнее:

1. Основная марка автомобилей в Need For Speed 5 это...
2. Основными противниками Taiidan-ов в HomeWorld были...
3. Каково полное название игры X-COM (UFO) 2?
4. Как зовут некоего Кармака из Id Software?
5. Кинеты и виталы, синтеты и...?
6. Под каким названием в Mech Warrior 2 выступает робот, называемый в последующих частях MadCat? (Автор: Глеб Тимошук AKA Duke Nukem)
7. Новое название TopWare? (Автор: Dwarf)
8. Как в Disciples2 звали неудавшегося наследника престола Империи? (Автор: BladeL)
9. Назовите двух главных "плохишей" в игре Thief I и II соответственно. (Автор: FoX MuRder)
10. Какая команда была разработчиком замечательной игры Stunt-GP? (Автор: Shark1.[wB])

Ответили, отправили нам письмо, выиграли, приехали за призом — все просто! До встречи, пишите письма (с вопросами и не только)!

Николай "Nickky" Щетько (nickky@tut.by)

Counter-Strike

Впервые увидел полгода назад
В любимом компьютерном клубе
Игру, где задача совсем не проста —
Спецов замочить по округе.

Идешь ты по карте, имея "Калаш"
Иль даже хотя б пистолетик,
В руках и ногах холодный мандраж —
Победы тебе и не светит.

Посмотришь налево — "ALSU" там стоит,
Направо — "Карась" где-то ходит,
И тут понимаешь, что ты не один,
Что рядом с тобой кто-то бродит.

И вот, собирая все силы свои
Бежишь ты по карте налево.
Увидел спеца, притаился — убил,
Оставив лежащее тело.

Но тут выбегает еще паренек,
Которому жить надоело,
Он быстро бежит все вперед и вперед,
Выстрел — еще одно тело.

Добравшись до базы и бомбу достав,
Минируешь ящики смело,
Садишься в углу и, достав автомат,
Ты смотришь и вправо и влево.

Ты слышишь, как тикает бомба вблизи,
Как быстро уходят секунды.
И слышишь тревожное сердце в груди,
Но надо бежать, не теряя минуты.

И вот ты срываешься с места того,
Где только недавно таился,
Бежишь со всех ног, в голове лишь одно:
"Хотя бы что б спец не явился!"

Бежишь, ну а бомба пищит все быстрей,
Быстрее, быстрее, быстрее...
И тут пробегаешь ты темный тоннель,
За ним уже будет светлее.

И вот, оказавшись совсем далеко
От того проклятого места,
Ты стал, отдышался — и стало легко,
И реплика тут неуместна!

Но вдруг ощущаешь ты сильный толчок,
Который приносит победу,
Ура, террористы (но только молчок),
Вам равных на свете и нету!

А ведь были на шаг от смерти своей,
Хоть фрагов набили немало!
Но риск — это свет в мире теней,
Которого нам не хватало!

Сергей Мурашка (ZEMFIRA)

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

● Согласно данным, поступившим из американских торговых сетей Blockbuster и Hollywood Video, десятка самых продаваемых в апреле видеоигр выглядит следующим образом:

1. Grand Theft Auto 3 (PS2)
2. Virtua Fighter 4 (PS2)
3. State of Emergency (PS2)
4. Star Wars: Jedi Starfighter (PS2)
5. All Star Baseball 2003 (PS2)
6. Max Payne (PS2)
7. Agent Under Fire (Xbox)
8. Agent Under Fire (PS2)
9. Knockout Kings 2002 (PS2)
10. NBA 2K2 (PS2)

● Компания Enix планирует издать в США две своих игры для PlayStation 2: симулятор боевого робота Robot Alchemic Drive, а также RPG Grandia Xtreme. И то и другое появится на прилавках американских магазинов уже осенью.

● Sony анонсировала новый проект для PS One. Да-да, уважаемые, в наш век новых суперпродвинутых приставок не забывают господа разработчики видеоигр и старые проверенные временем платформы. Новая игра Stuart Little 2, которая разрабатывается компанией Magenta Software, повествует о мышонке Стюарте. Нашему герою предстоит отыскать ценности мышиной братии, которые были похищены. В игре, похоже, вы будете не только бегать и прыгать, но также и ездить на машине и скейтборде... В общем, любителям аркад игра, вне сомнения, придется по вкусу. SL2 сделана на основе одноименного мультфильма и появится на прилавках магазинов одновременно с выходом второй части картины — к началу лета. Ждем-с.

● Codemasters собирается выпустить Xbox-версию нашумевшего PC-экшена Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Портированием игры занимается компания Bohemia — известно, что кроме стандартного сценария, в игру будут включены несколько дополнительных миссий. Релиз намечен на зиму 2002 года.

● Вокруг Xbox в Японии не наблюдается никакого ажиотажа. С момента поступления консоли в продажу было продано всего 190 тысяч приставок из 250 доступных, да и то это заслуга рекламной кампании. По словам представителей Microsoft, завоевание японского рынка может занять до трех лет.

● Sega собирается перевести свою футбольную серию Professional Soccer Club на GBA. Игра, которая представляет собой симулятор менеджера футбольной команды, выйдет летом в Японии. Известно, что в игру войдут 28 клубов, в том числе и японская сборная.

● Компания Titus выпустила в продажу игру Virtual Kasparov для платформы GameBoy Advance. Как ясно из названия, это шахматный симулятор — по ходу игры вам предстоит сыграть немало партий против чемпиона мира Гари Каспарова. Правда, чтобы добраться до него, вам предстоит победить еще около трех десятков оппонентов. На картридже также содержится демонстрация матчей великого гроссмейстера с его комментариями. Кроме одиночной игры, имеется мультиплеер — с помощью линк-кабеля можно подключиться к другому GBA и сыграть против друга. Так что любителям шахмат настоятельно рекомендуется.

● Стала известна еще одна особенность игрового процесса нового ужастика от Capcom Resident Evil Zero, который разрабатывается для платформы GameCube: оказывается, в новой игре будет возможность переключения между двумя персонажами в реальном времени. Более подробная информация станет известна на майской E3, где Capcom обещает показать играбельную демо-версию нулевого резидента.

● Microsoft готовит к выпуску в Японии свой нашумевший шутер Halo для Xbox. В данный момент в стране восходящего солнца полным ходом идет вербовка тестеров для японской версии игры. В Соединенных Штатах "Хало" вышла еще в прошлом ноябре и успела продаться тиражом в миллион копий.

● Недавно стало известно, что на GameBoy выйдет новая часть знаменитой RPG Wizardry Summoner. В игре имеется возможность создавать своих собственных персонажей и подбирать им характеристики и род деятельности. Геймеры могут обмениваться своими персонажами при помощи линк-кабеля. Подземелья в игре генерируются каждый раз случайным образом. Релиз новой части Wizardry намечен на июнь.

Андрей Егоров.
egorov@tvernet.ru

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

Die Hard Trilogy (PS One)

Включение/выключение часов и выбор уровня.
Введите LRUDS во время паузы, а затем нажмите start на втором джойстике. Теперь нажимайте left/right на d-pad на втором контроллере для выбора уровня и "треугольник" для включения/выключения часов.

MDK 2 (DC)

1. Kurt в боксерских шортах.
В главном меню удерживайте L + R, и нажмите X (2), Y, X
2. Slow-motion mode.
При игре за Max удерживайте R и нажмите Up (4).
3. Код для Game Shark.
Режим боксера — 26676725, 00000001

Need for Speed IV: High Stakes (PS One)

1. Titan Hotrod.
Введите "Hotrod" в качестве имени, чтобы получить доступ ко всем машинам в режимах Test Drive и Vs.
На экране должна появиться надпись "Cheat Activated", что подтвердит правильное введение кода.
Примечание: пока код активирован, игру сохранить нельзя.
2. Машина-фантом.
В качестве имени введите "Flash", на экране появится фраза, подтверждающая правильность введения кода. Фантом будет доступен в режиме Hot Pursuit.
Примечание: пока код активирован, игру сохранить нельзя.
3. Вертолет.
В качестве имени введите "Whirly", на экране появится фраза, подтверждающая правильность введения кода. Вертолетом можно воспользоваться в режиме Test Drive.
Примечание: пока код активирован, игру сохранить нельзя.
4. Полицейская машина.
Введите "NFS_PD" как имя. Машина будет доступна в режиме Pursuit Mode.
5. Водить любой автомобиль на любом турнире.
Для этого нужно завершить все турниры. Дополнительно выберите Options на экране выбора автомобиля, чтобы подобрать для себя "модернизированных" соперников.

Resident Evil: Gun Survivor (PS One)

1. Ракетная установка.
Закончите игру на уровне S и сохраните файл на карту памяти. Затем, когда начнете играть в следующий раз, к вашим услугам будет ракетная установка с неограниченным боезапасом.
2. Коды для Game Shark (Северно-американская версия).
Неограниченное здоровье — 800A8584 00C8
Неограниченное количество продолжений — D00B608C 0001, 800B608C 0004
Иметь Пистолет A и патроны к нему — 800AF800 0000, 800AF802 0011
Иметь Пистолет B и патроны к нему — 800AF818 0001, 800AF81A 0011
Иметь Пистолет C и патроны к нему — 800AF820 0002, 800AF822 0011
Иметь Пистолет D и патроны к нему — 800AF828 0003, 800AF82A 0011
Иметь дробовик и патроны к нему — 800AF830 0004, 800AF832 0005
Иметь гранатомет и патроны к нему — 800AF810 0008, 800AF812 0001, 800AF814 000F, 800AF816 FFFE
Иметь "Магнум" и патроны к нему — 800AF838 0005, 800AF83A 0006
Иметь ракетомет и патроны к нему — 800AF848007, 800AF84A0001
Примечание: для работы кодов вы должны иметь версию Game Shark версии 2.41 и выше. Если коды не работают, добавьте к коду C1000000 0000.\

Quake3: Arena (DC)

1. Коды.
Для активации кодов во время игры нажмите на клавиатуре знак ~, чтобы открыть консоль, и введите ";raster 1". Теперь можете вводить следующие коды:
Режим бога — /god
Проходить сквозь стены — /noclip
Враги не атакуют вас — /notarget
2. Коды для Game Shark.
Бесконечное Время — B8A630DD, 000003E7
Бесконечный Machinegun Ammo — 4FAA16B1, 00000063
Бесконечный Shotgun Ammo — 9FB8038F, 00000063
Бесконечный Rocket Launcher Ammo — D8588AA7, 00000063
Бесконечное Plasma Gun Ammo — A61358E9, 00000063
Максимум фрагов — 411A0DBD, 000000C8.

GameBoy Color — маленький, да удаленький

Как известно, еще в те времена, когда компакт-диски только появились, а серьезные игровые приставки только проектировались, западные геймеры, как, впрочем, и отечественные, с миром игр могли столкнуться лишь на игровых автоматах, в игровых центрах, где им предлагалось на раздолбанных и зачастую самодельных джойстиках насладиться "спектрумовскими" или "атариевскими" гульками, а также играть в примитивные игрушки на персональных ЭВМ типа ЕС1840 все в тех же компьютерных центрах. И вот тогда, когда бедные геймеры начали уже отчаиваться, в продаже появились первые 8-битные приставки, типа "Денди". Помните рекламную кампанию? Просто ажиотаж какой-то, а не здоровый спрос тогда возник.:)



В общем, именно тогда мы и познакомились с понятием "картридж" и окончательно заболели компьютерными играми.

Шло время, CD-диски стали постепенно вытеснять картриджи, но, как ни странно, последние не исчезли, даже наоборот. Просто они уменьшились в размерах настолько, что использовать их в стационарных игровых консолях стало не слишком логично, да еще и жидкокристаллические матрицы стали усиленно дешеветь, и вот компания Nintendo задумала выпустить переносную карманную консоль. Главными параметрами для реализации проекта компания выбрала невысокую цену, экономичность энергопотребления и, конечно же, арсенал доступных игр.

Устроив грандиозную рекламную кампанию, выпускается ограниченная первая партия GameBoy. Почему ограниченная? Да, просто, пока что из всего планируемого огромного игрового арсенала Nintendo смогла выпустить для своей новой консоли лишь такие суперхиты, как Super Mario Land и Tetris. Однако, совершенно неожиданно, Game Boy покупатели стали буквально разметать даже из-за этих 2-х игр, пусть даже это была консоль с разрешением 160*144. Однако 4 звуковых канала, образующие устойчивый стереозвук, жидкокристаллический дисплей, мультиигровая поддержка до 4-х человек, процессор на частоте около 4.2 MHz, до 40 спрайтов на экране + работа в течение 35 часов от 4 батареек AA стандарта оказались весомым аргументом для покупателей. Ажиотаж держался пять лет и, воодушевившись успехом, в 1999-м году Nintendo начинает выпуск новых модификаций Game Boy: GameBoy Pocket — тоже черно-белый, но меньших размеров, в разноцветных корпусах и с более четким экраном, значительно увеличивающим угол обзора, а также GameBoy Color — более продвинутую цветную версию. Более того, появляется еще и переходник для приставки Super Nintendo, позволяющий использовать на ней картриджи для GameBoy. Кстати, надо отметить, что в самом конце 2000 года этот цветной "малыш" умудрился обогнать по продажам не только PSOne, но даже и PS2, скинув ее на третье место.

Сейчас GameBoy Color является самой массовой и популярной портативной игровой консолью в мире. На нее портируются практически все новые игры, кроме того, для GameBoy Color существует целый набор разнообразных аксессуаров, которые подогревают к ней интерес.

Итак, давайте рассмотрим подробнее, что же это за "чудо света" такое...

Для начала немного технической информации:
— процессор: 6502 8-bit (архитектура Z80);
— тактовая частота: 4,194304 MHz;
— основная память: 64 Kbit (8kb);
— видеопамять: 64 Kbit (8kb);
— размер экрана: 2.6";
— разрешение: 256x224 (NTSC) или 256x239 (PAL);
— звук: 4-канальный, стерео;
— питание: 2 элемента типа AA (пальчик);
— размеры: 124x76x23 мм;
— вес (с элементами питания): 148 гр;

На сегодняшний день в Минске можно найти более полудесятка различных цветовых исполнений корпуса консоли. Лично ко мне на тестирование попал GameBoy Color в модном сейчас полупрозрачном корпусе, сквозь который неплохо (хоть и не идеально) просматривалась буквально все "потроха":).

Кнопки управления размещены на верхней панели, под экраном. Всего кнопок 4 ("start", "select" и две кнопки действия "A" и "B") плюс к этому слева от кнопок действия имеется восьмипозиционный "крестик" управления.

Отсек для батареек находится в нижней части задней панели приставки. Также в качестве источника питания может быть использован специальный адаптер 3V, который коммутируется с приставкой через специальный разъем в нижнем торце корпуса. Там же, кстати, находится и разъем для стереонаушников, при использовании которых вы сможете насладиться стереозвучанием любимых игр, а не монозвуком из микродинамика под клавишами "A" и "B" на верхней панели. Громкость звука регулируется соответствующим колесиком, что расположено в правом торце корпуса приставки. Там же расположен разъем кабеля для мультиплеерной игры (в комплект не входит). Игровой картридж вставляется в специальный разъем на задней панели наклейкой наружу. Вставлять его нужно аккуратно и до упора, причем ни в коем случае не при включенном питании (выключатель в левом торце корпуса), иначе рискуете спалить девайс. Интересной особенностью консоли является поддержка ею картриджей от черно-белой приставки GameBoy Pocket (но не наоборот!), причем оригинальная примочка GameBoy Color позволяет окрашивать не цветные игры в шесть основных цветов (все-го приставка может отобразить до 32 тысяч цветовых оттенков!).

Для тестирования мне было предоставлено аж целых шесть многоигровых катриджей, на которых содержалось от 5-6-ти до нескольких десятков игр (от тетриса до мотогонок) и один одноигровой, с игрой Heroes of M&M (прямо как у "Денди":). Как оно обычно и бывает, к сожалению, на картриджах с более чем 10-ю играми имелись многочисленные повторения не слишком интересных игр, хотя, впрочем, попадались и довольно занятные. Что касается одиночного картриджа, то на нем действительно оказались те самые "первые герои", однако, как ни жаль, целиком на английском.

На картриджах с шестью и менее играми отыскались очень даже оригинальные гульки вроде Driver'a, больше напоминающем GTA, восьмибитные ремейки "Тарзана", "Книги джунглей" (про Маугли), "Аладдина" и даже V-Rally, правда не трехмерный и сильно упрощенный.:) А так... Куча игр про покемонов, боулинг, бильярд, похожий на тетрис "Доктор Марио", набор головоломок, аркады с Марио и Пикачу на одних и тех же ландшафтах:) и прочий набор игр, уже знакомых вам по приставке "Денди". А вообще, для GameBoy на сегодняшний день существует около 700 (!) игр, при этом около 400 — цветных, то есть для GameBoy Color.

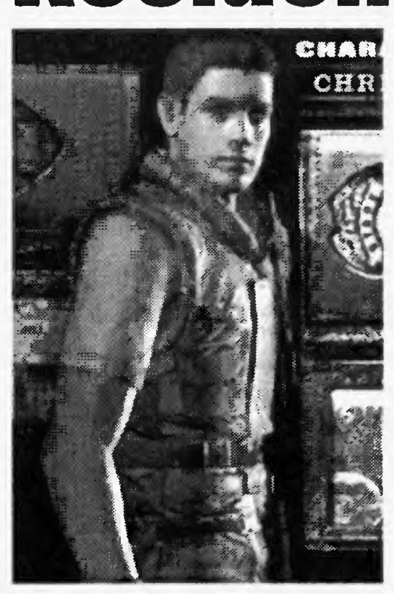
Все происходящее на экране выглядит примерно так же, как и на "Денди", вот только экран поменьше и в карман "Денди" не засунешь, без телевизора не поиграешь, да и с друзьями не сразишься иначе как при помощи второго джойстика (на GameBoy, как вы помните, предусмотрен мультиплеер до 4-х человек)...

Стоит вся эта прелесть около 135000 белорусских рублей, что на сегодняшний день эквивалентно примерно 80-ти долларам США. Что касается картриджей, то их цена колеблется от пяти у.е. до 20-ти — в зависимости от объема памяти. Недешево, конечно, но, поверье, оно того ой как стоит.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Игровая консоль Nintendo GameBoy Color и игровые картриджи для нее предоставлены для тестирования и обзора интернет-магазином http://www.pristavka.shop.by

Resident Evil



Платформа: GameCube. Разработчик/издатель: Capcom.

Серия Resident Evil является на сегодняшний день одним из самых ярких представителей жанра Survival Horror, что в переводе с английского значит "ужас на выживание" или "игра ужасов на выживание", правда, следует отметить, что это не совсем точный перевод. RE — это не просто серия из нескольких игр, именно резидент сделал жанр ужасов на выживание по-настоящему популярным. И вот теперь, спустя несколько лет после выхода первой части, Capcom готовит к релизу новую версию (ремейк) первого RE, который, судя по скриншотам и обещаниям разработчиков, будет разительно отличаться от первоначальной версии.

Немного истории

Самая первая игра серии, как вы знаете, появилась еще в далеком 1996 году на самой лучшей и популярной игровой консоли того времени — я, конечно же, имею в виду легендарную Sony PlayStation. Несколько лет назад Sony PS была самой продаваемой консолью, и поэтому вполне понятно, почему Capcom выбрала именно ее.

И игра действительно удалась — довольно интересный сюжет а-ля X-Files, замечательная графика и интересный, хотя и вполне традиционный для квестового жанра, геймплей.

Я не буду заниматься пересказом сюжета первой части — думаю, что вы, уважаемый читатель, в свое время провели немало часов перед телевизором и сломали не один джойстик, расправляясь с зомби, серберами, хантерами и прочими разработками злосчастной компании Umbrella, а также попутно вникали в хитросплетения сюжетной линии. Графическая сторона игры была выполнена просто великолепно — по крайней мере, по уровню 1996 года графика была просто обалденная, и вышедшие к тому времени первые три части Alone In The Dark в этом плане не шли ни в какое сравнение с резиком, хотя некоторые геймеры и мои коллеги по перу почему-то утверждают обратное — впрочем, это их личное мнение.

Что касается геймплея, то в этом плане Resident Evil можно охарактеризовать как чистейшей воды квест — в основном, по ходу игры вам предстоит заниматься отстрелом врагов, нахождением оружия и разнообразных предметов, решением головоломок.



Поскольку первая часть RE имела действительно потрясающий успех среди геймеров, Capcom, разумеется, взялась за разработку продолжения. Два года спустя увидел свет Resident Evil 2, а еще через год в продаже появилась третья часть — RE3: Nemesis. Попутно компания работала над несколькими резидентовскими проектами, в частности, на DreamCast появился легендарный Resident Evil: Code Veronica, который, кстати, на сегодняшний день считается лучшей игрой серии.

Попутно с ремейком первого RE, Capcom готовит к релизу сразу несколько новых RE-проектов на различных игровых платформах, начиная от GameBoy и заканчивая PC. Правда, больше всех повезло, конечно, обладателям новой консоли от Nintendo, ведь, попутно с выпуском новой версии Resident Evil 1, для GameCube также разрабатывается Resident Evil Zero, а также на эту платформу будут портированы все ранее вышедшие части — так что обладателей GC ждет большой подарок. Впрочем, о других частях резидента мы поговорим в другой раз, а сейчас мне хотелось бы замолвить несколько слов о ремейке RE1 — о нем и будет мой рассказ.

Резидент в кубе

Так чем же на этот раз порадуют нас разработчики из Capcom? Похоже, что новая версия RE будет значительно отличаться от оригинала лишь в графическом плане, и отличия, доложу я вам, разительные: просто вглядитесь в скриншоты — замечательно прорисованы персонажи, значительно переработаны окружающие локации. Лично я, когда еще игра находилась в стадии разработки и Capcom в целях поддержания интереса к своему проекту начала показывать первые скрины к ремейку, с трудом узнавал прежние, знакомые мне места — а ведь я в свое время исходил игру вдоль и поперек и мог пройти ее, как говорится, с закрытыми глазами. Также существенно изменилась (разумеется, в лучшую сторону) и детализация персонажей и врагов — так что переход резидента с 32х на 128 бит пошел ему только на пользу.

В остальном же, похоже, игра ничем не будет отличаться от оригинала: все тот же неизменный сюжет о компании Umbrella, рассказывающий нам о леденящих кровь событиях, произошедших в июле 1998 года в особняке в лесу, близ города Раккун, все те же персонажи и враги — все это, похоже, осталось без изменения. Не претерпел существенных отличий и геймплей — сам процесс игры опять будет сводиться к обследованию особняка, уничтожению врагов, собиранию разнообразных предметов и решению головоломок — что касается последнего, то я искренне надеюсь, что капкомовцы все же преподнесут нам несколько приятных сюрпризов и обновленная версия резидента пополнится несколькими новыми задачами и квестами.

Если уж вы фанат резидента, советую откладывать денежки на GameCube :).

Андрей Егоров
egorov_andrei@mail.ru
www.egorow.narod.ru

Danger Girl

Платформа: PlayStation. Жанр: action. Разработчик: THQ. Издатель: N-Space.

Игры, сделанные по мотивам популярных комиксов, давно уже являются неотъемлемой частью игровой культуры и, став популярными среди геймеров, принесли немалые прибыли разработчикам видеоигр. Действительно, ведь это очень удобно — зачем, скажите мне на милость, придумывать какого-нибудь нового, никому не известного супергероя, когда запросто можно взять популярного персонажа и сделать про него игру, где любой поклонник определенного комикса может запросто управлять своим любимым Суперменом. И при этом все остаются довольны: игроки получили новую игру, а разработчик и издатель получили неплохие деньги.

Женщина — существо опасное!

Сюжет очередного комикса, не отличающийся, впрочем, и на этот раз особой оригинальностью, повествует нам о некоем засекреченном военном отряде, работающем на правительство Соединенных Штатов и, как и положено, борющемся с международным терроризмом, а именно с одной террористической организацией, которая решила запустить ядерную бомбу в один из городов и развязать международную ядерную войну.

Но тут на пути зарвавшихся изуверов предстает наш суперотряд, причем особенностью является то, что все его участники (точнее участницы) — молодые девушки, прошедшие специальную подготовку и по силе и ловкости ничуть не уступающие спецагентам-мужчинам. Отсюда, собственно говоря, и название игры (и комикса, на основе которого она сделана) — Danger Girl ("Опасные Девушки").

По ходу игрового действа вам предстоит выполнить целый ряд миссий, и если уж не покончить с терроризмом на нашей планете, то, по крайней мере, сделать так, чтобы хотя бы на одну бандитскую группировку на Земле стало меньше, и, конечно же, предотвратить Третью Мировую войну, которую ваши враги хотят начать.

Бей и круши

Геймплей Danger Girl довольно традиционен для игр жанра action — вся игра поделена на определенное количество этапов (уровней), и на каждом из них вам предстоит выполнить несколько заданий, после чего миссия будет считаться пройденной и вы с чувством выполненного долга можете приступать к прохождению следующей.

Сам процесс игры проистекает довольно динамично — в основном вам придется заниматься отстрелом врагов и выполнением поставленных перед вами задач. Врагов в Danger Girl великое множество — в основном это, конечно же, террористы, которые, увидев вас, не долго думая, открывают огонь на поражение. Правда, врагов ваших назвать особо опасными нельзя — одного-двух метких выстрелов будет достаточно, и очередной супостат, немного помучавшись перед смертью, растворится в воздухе. Другое дело, если на вашем пути встретилось сразу несколько неприятелей: здесь уже нужно быть осторожнее и не подпускать их слишком близко к себе, иначе можете запросто потерять большую часть здоровья, а то и вообще игра может закончиться. Здесь, в принципе, нужно



действовать старым проверенным способом — первым делом пристрелить самого крайнего противника, а затем, отойдя немного назад, попробовать уничтожить всех врагов по одному: главное не бежать сломя голову вперед и не лезть под открытый огонь ваших недругов.

Кроме отстрела врагов, вам предстоит решать некоторые головоломки, правда, их нельзя назвать особо сложными — в основном, все будет сводиться к поиску разнообразных ключей-карт (которые обычно находятся у ка-



кого-нибудь неприятеля) и последующему их использованию на разнообразных дверях или замках, для того чтобы перейти на следующую территорию.

Для восстановления здоровья и боезапаса вы будете находить соответственно аптечки и патроны, так что в этом плане все довольно ординарно: с помощью одной аптечки вы сможете восстановить примерно половину здоровья, а боеприпасы вы сможете подбирать у убитых врагов, которые иногда после своей смерти могут оставить вам чего-нибудь полезное, а также я вам советую повнимательнее изучать окружающий ландшафт — патроны также могут находиться в некоторых ящиках.

Убойная сила

Теперь замолвим пару слов об оружии, которое вам предстоит использовать в ходе сражений с врагами. В основном, наши героини будут вооружены разнообразными моделями пистолетов — начиная от "Береты" и заканчивая убойным "Магнумом", впрочем, этого вооружения будет вполне достаточно, чтобы расправиться с врагами. По умолчанию в игре включена опция автоприцела, то есть ваш персонаж автоматически наводит оружие на ближайшего врага — функция, на мой взгляд, очень удобная.

Управление

Управление в игре нельзя назвать очень уж сложным — по D-pad ваш персонаж передвигается, X — стрелять, "квадрат" — прыжок, "круг" — кнопка действия, а с помощью кнопки "треугольник" вы можете прицелиться. Еще с помощью оружия вы можете не только расправляться с врагами, но и открывать некоторые двери — например, на первом уровне ("Джунгли"), чтобы пройти в ворота, нужно выстрелить в панель управления, находящуюся за сеткой, и только тогда они откроются. Еще в игре возможен вариант, когда ваш персонаж может не бежать, а осторожно передвигаться, приседать, перекатываться с места на место, также возможен отход влево/вправо: таким образом, вы можете уклоняться от выстрелов врагов.

С помощью кнопки select вы можете попасть на экран инвентаря, где выбираете доступное вам оружие и предметы, а также ознакамливаетесь с характеристикой персонажа и заданиями, которые предстоит выполнить.

Здесь, в общем, все довольно традиционно, и думаю, что особых проблем с освоением управления у вас не возникнет.

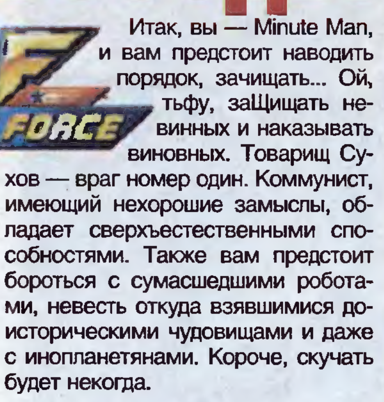
Ложка дегтя

Графическая сторона Danger Girl, пожалуй, единственный недостаток игры: персонажи и окружающие локации прорисованы довольно посредственно — вообще складывается впечатление, что все это рисовалось на скорую руку в каком-нибудь любительском графическом редакторе, и если бы не интересный геймплей и удобное управление, DG можно было смело забросить куда-нибудь на дальнюю полку и забыть про нее навсегда. Однако, несмотря на оплошность в графическом плане, у THQ и N-Space получилась неплохая игра, рассчитанная на поклонников жанра, за которой можно скоротать несколько дней.

Андрей Егоров,
egorov_andrei@mail.ru
http://residentevil.km.ru



Силы Свободы



Игра: Freedom Force. Жанр: РПГ с примесью стратегии и аркады. Разработчик: Irrational Studios. Издатель: Crave Entertainment/Electronic Arts. Системные требования: минимальные: P2-300 MHz, 64 Mb RAM, 8 Mb 3D ускоритель, 650 Mb свободного места на HDD, DirectX 8.1, 4x CD-ROM, рекомендуемые: P3-600 MHz, 128 Mb RAM, 32 Mb 3D ускоритель, 16x CD-ROM.

В последнее время выходит много разных игрушек. Одни становятся хитами, другие не становятся. Но вот странная особенность: все игры одинаковых жанров очень похожи. И, как правило, имеют аналоги, вышедшие достаточно давно. Трудно не согласиться, что оригинальные и действительно многого стоящие проекты в настоящее время большая редкость. Но они есть. Не так давно и ряды ролевых игр пополнились таковым проектом. Freedom Force представляет собой смесь нескольких жанров, но все же по большей части является РПГ. Созданная по мотивам одноименных американских комиксов, удивительно красивая и интересная, игра очень хороша как по задумке, так и по исполнению. И мне будет откровенно жаль разработчиков, если игра останется незамеченной.





Итак, сюжет

Пожилой мужчина сидит в парке. Его имя Фрэнк Стайлз. Он погружен в воспоминания. Когда-то он был блестящим молодым ученым и работал над проектом "Манхеттен". Именно его работа помогла Америке стать лидером свободного мира. Но его память наполнена мрачными воспоминаниями. Он был отстранен от работы, когда обвинил высокостоящего человека в том, что тот шпион и работает на коммунистов. Вдруг он увидел двух молодых людей, которые прошли мимо и остановились неподалеку. Хм, ему приходилось встречаться с одним из них. А что это за странный тип рядом? Кажется, они чем-то обменивались. Фрэнк заподозрил неладное и отважился подойти поближе. Но, как известно, "старость — не радость...". Фрэнк, будучи неосторожным, зацепился за что-то и упал прямо перед ними. "Черт! Меня раскололи! Кто это?" — спросил один из тех людей. "Это прыщ, который я хотел выдавить еще двадцать лет назад", — сказал второй и с выражением лица, полным ненависти, пустил пулю в сторону Фрэнка. Они скрылись. А Фрэнк, тяжело раненный, падает на землю. Тут то и должна была прийти смерть его, но, падая, он дотронулся до статуи, которая обладала какой-то странной силой. И дряхлый старик обернулся молодым и сильным парнем. Его тело наполнялось силой, он ощутил небывалый прилив бодрости. "Ха, эта сила поможет мне бороться с внутренними и внешними врагами государства", — произнес он. Вот он, Minute Man, супергерой, честный и благородный. С этого момента и с этого места начинается игра.

Итак, вы — Minute Man, и вам предстоит наводить порядок, зачищать... Ой, тьфу, заЩищать невинных и наказывать виновных. Товарищ Сухов — враг номер один. Коммунист, имеющий нехорошие замыслы, обладает сверхъестественными способностями. Также вам предстоит бороться с сумасшедшими роботами, невесть откуда взявшимися доисторическими чудовищами и даже с инопланетянами. Короче, скучать будет некогда.

Геймплей

Вопреки многим игровым изданиям, где Freedom Force гордо называли ролевой игрой, я ставлю свое несогласие. Во-первых, полностью отсутствует возможность создать героя и на протяжении игры прокачивать как душе угодно — все персонажи уже созданы и имеют определенные способности. Нельзя приобретать новые навыки, можно лишь улучшать то, что персонаж уже умеет. Новые способности не приобретаются при достижении новых уровней, а покупаются перед (или после) боями. На мой взгляд, это не лучший выбор. Во-вторых, управление небольшими отрядами или отдельно взятыми персонажами, которое к тому же происходит в реальном времени, что характерно, скорее, для стратегии. В-третьих, много аркадности, замечается почти сразу. Она не мешает, скорее даже наоборот, да и, по-моему, иначе и быть не могло. Как это ни странно, но именно эта смесь и придает такую привлекательность игрушке.

Ваш основной герой — Minute Man, но по мере прохождения к вам в команду будут добавляться новые супергерои. Среди них Mentor, El Diablo, Man-Bot и прочие небезызвестные личности, каждый со своими уникальными и неповторимыми способностями. В игре есть очень интересная характеристика — престиж, он растет прямо пропорционально числу трупов врагов, количеству спасенных жителей и прочих благородных поступков.

Главный герой очень силен. Он может просто бить (сильно и не очень), может в прямом смысле слова выламывать столбы, светофоры, фонари и махать ими как бейсбольной битой. Особо не напрягаясь, может поднимать столы, скамейки, телефонные будки и даже автомобили и столь же успешно кидать их во все, что движется и косо смотрит в его сторону. Запрыгнуть на крышу небоскреба — тоже не проблема. Mentor — тоже очень интересный персонаж. Обладает мощной психической силой, способен воздействовать на разум — таким образом, он может допросить не слишком разговорчивых граждан. Способен посеять панику среди собравшихся недоброжелателей. А также может на некоторое время лишить сознания всех, кто стоит рядом, поэтому не удивляйтесь, если случайно попавшие в зону действия этой способности будут некоторое время бегать как идиоты, не слушаясь вас. Вообще, столь огромное количество персонажей и их способностей заметно разнообразит и оживляет игровой процесс. Играть в Freedom Force очень интересно и увлекательно. Многочисленные повороты сюжета интригуют. В игре присутствует пять уровней сложности. Это радует. Даже новичку прохождение игры на первой сложности покажется элементарным. А вот последний — испытание для истинных мастеров.



Графика, звук и прочее

М-мда, в плане графики Freedom Force превзошла все мои ожидания. Детализация впечатляет. Вы только посмотрите на главного героя — как прорисован, а? Нравится? Вот и я говорю. Анимация — не совершенство, но вполне на уровне, даже более. Посмотрите, как бежит Minute Man, а как столбом машет, а как машины летят. Красота!.. Персонажи выглядят на ура. Полигонов на них не пожалели. Сразу видно, что старались люди. Персонажи выполнены в стиле аниме, а вот дома, дороги и прочие объекты выглядят почти как настоящие. Деревья в парке, машины — в общем, все без исключения вызывает только положительные эмоции. Красиво выглядят удары.

Также радуют глаз постоянно появляющиеся надписи типа BOOM или SMASH.

А знаете, в чем все-таки скрыта основная фича? Нет? Смело заявляю, что это системные требования. На моей машине (Cel 900, 265 Mb RAM со средних лет трудягой, уже не справляющейся с некоторыми возлагаемыми на нее задачами, 8-ми мегабайтной Riva'ой TNT) игрушка просто летала в разрешении 800x600x32 bit и всеми настройками на максимум. В режиме 1024x768 я поиграть не смог, причиной этому является 14" монитор. Но и этого достаточно, чтобы заметить, что ко всему прочему Freedom Force обладает весьма неплохим и нетребовательным графическим движком. В игре присутствует множество красивых спецэффектов. Видели бы вы, как выглядит подавление воли в исполнении Mentor'a! Просто загляденье. Освещение в игре, а именно свет фонарей в ночном городе, заставляет невольно произнести громкое ВАУ!!! Можно долго рассказывать о графике, но все-таки лучше один раз увидеть, чем сто раз прочитать.



К сожалению, не обошлось и без багов;(. Радует лишь то, что их не много. В основном набор стандартный: прохождение сквозь стены, застревание в стенах и прочие мелочи, на которые в процессе игры просто не обращаешь внимания. Звук в игре тоже заслуживает похвалы. Он весьма неплох и разнообразен, все персонажи озвучены, причем разными голосами. Поддерживается EAX, а это, согласитесь, не может не радовать. Музыка тоже хороша, разнообразна и как нельзя лучше подходит для такого рода игры. Много различных мелодий, которые сменяются в зависимости от обстоятельств.

Мультиплеер

Мультиплеер мне посмотреть не довелось. Если верить очевидцам, то он не очень оригинальный, но на удивление интересный и захватывающий. Именно здесь мы можем целиком и полностью создать персонажа, присвоить ему кучу способностей. Мультиплеер, как я понял, заключается в следующем: собираем команду из нескольких персонажей, ищем, находим и встречаем вражескую команду и, применяя способности своих подопечных, показываем, где проводят зиму отдельные особи семейства ракообразных. К сожалению, ничего более конкретного о мультиплеере рассказать не могу. Если кому не лень, мыльните и поделитесь впечатлениями, буду очень признателен.



Just play it

Было около семи часов вечера, когда я воткнул компакт в сидиром и занялся изучением Freedom Force. Я настолько увлекся игрой, что оторвать меня от нее смог лишь будильник, выставленный на восемь утра. Эта игра настолько увлекательна, что ночь за ней пролетела, как один час. Отличная игра, не похожая на другие, с интересным, пусть и примитивным сюжетом, выдающейся графикой и, по всей видимости, неплохим мультиплеером. Настоятельно рекомендую Freedom Force каждому геймеру, дочитавшему мою статью до конца. Я призываю вас оторвать глаза от монитора и сами знаете что от стула, сбегать в магазин и приобрести этот шедевр, если вы по каким-либо причинам до сих пор этого не сделали.



Roll, roll_zv@tut.by

Диск предоставлен интернет-магазином "Медиа-Крафт" www.mediacraft.shop.by

Warrior Kings

Игра: Warrior Kings. Разработчик: Black Cactus (Англия, Лондон). Издатель: Microids. Жанр: 3D RTS. Системные требования: заоблачные. Хотя разработчики все же назвали более земной вариант: P3-500 (1000+), 128Mb (>256 Mb), 3D accelerator (Ge Force & higher) и дальше по ходу в таком же ключе.



Письмо из Поднебесья

Дорогой Левиафан, пишу тебе из Англии, короны будущей Британской империи. Я здесь по просьбе друга — ему срочно понадобилась моя помощь. Извини, что не поставил тебя в известность о своем отъезде лично, однако, прочитав слова сына моего давнего друга, я уже был не в состоянии поступить как-нибудь иначе. Вот что он мне поведал.

"Архангел, ты же помнишь моего отца? Помнишь, как вы с ним сражались плечом к плечу? Ты сражался для удовольствия, а он бился за идеалы. Помнишь? Помнишь ли ты его взгляды на жизнь? Помнишь ли ты блеск в его глазах при слове "свобода"? Тогда ты, наверное, помнишь и его обещание не допустить к власти на его родине, прекрасной Англии, тирана и узурпатора. Однако вынужден доложить тебе, что, несмотря на мужество, храбрость и преданность моего отца своему делу, он не смог изменить ход истории. Он погиб в бою, погиб, как настоящий воин. Память о нем будет жить в веках...

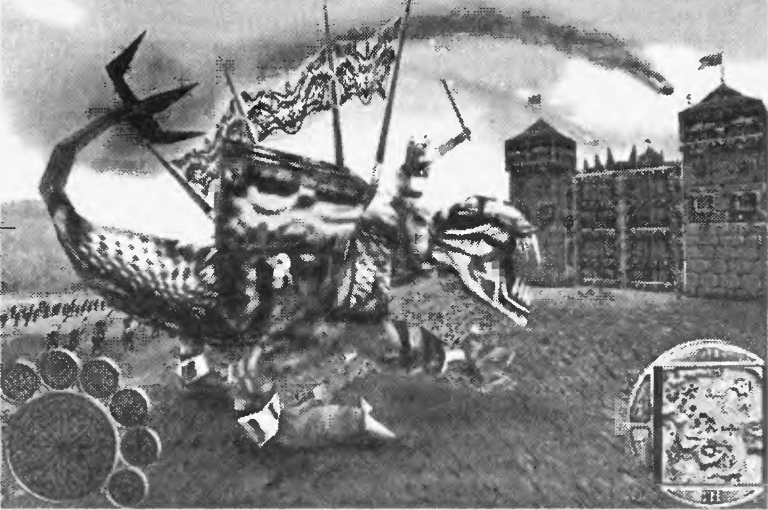
Теперь страной правит отброс общества — другого определения в моем словаре не найти. Ты знаешь, что я — Артос, сын своего отца, и я просто обязан продолжить его дело. Я изменю ход истории. Я не в праве рассчитывать или хотя бы надеяться на твою помощь, но если тебе дороги те идеалы, которыми жил, питался и дышал мой отец, если тебе дорога память о нем, то прилетай скорей. Я буду тебя ждать 3 дня. А потом я выступаю с небольшой армией. Это ничего, что сейчас у меня в подчинении мало людей. Когда люди поверят, что я могу подарить им свободу, они присоединятся. А для этого я должен только побеждать..."

Как ты уже понял, Левиафан, я моментально собрал все самое необходимое (комплект носовых платков и зонтик) и полетел к нему. Не надо смеяться — сразу видно, что ты никогда не был в Англии. Там отвратительнейшая и вместе с тем просто прекраснейшая погода (а еще у англичан ужасняйший акцент:). Уж точно, что такого больше нигде нет. Но не о погоде и акценте речь. Речь об Артосе. Артос еще молодой воин — зеленый, так сказать. Я не мог бросить его в такой ситуации. Да, его противник туп как то самое место, на котором ты сейчас сидишь, но даже в такой ситуации без моей помощи Англия так и осталась бы раздираемой на части властью тирана и внутренними противоречиями. Но, как ты уже догадался, есть я (скромно, не правда ли?). Чтобы ты мне завидовал, созерцая похождения уродливых и занудных своим существом героев (или все-таки по старой памяти "Героев" с большой буквы?), я расскажу тебе о том месте, где сейчас нахожусь. Что ж, читай и умирай, скрипя зубами...



Когда ты попадаешь в Англию, то от созерцания местной красоты у тебя моментально начинаются тормоза, вызываемые, вероятно, внутренними переживаниями. Здесь можно парить на высоте птичьего полета и созерцать красоту ландшафта, архитектуру замков и четкое построение войск. А можно летать (нет, конечно же, летать могу только я, так что ты отдыхаешь, тварь водная (Левиафан — это водное существо (по еврейской мифологии)) над головами солдат и крестьян, заглядывая им в одинаковые (генотип, черт подери) лица, рассматривая и досконально изучая их одежды и содержимое карманов. Главное во время такого полета — не столкнуться с птицей или не врезаться в дерево, засмотревшись на колышущуюся рожь или женщину-дровосека (бывает же...). Слова заканчиваются уже через полчаса — в моем словарном запасе всего-то не больше сотни матов, а по поводу созерцания красоты у нас в стране принято материться.

Но не только это заслуживает внимания — голоса англичан неподражаемы. Их акцент заставляет учить английский заново. Однако, что такое речь по сравнению со звуком скрестившихся мечей? Вот-вот. А грохот копыт тяжелой кавалерии или звон доспехов на рыцаре? Нет, конечно же, всего этого ты, Левиафан, не услышишь. Просто мое взбудораженное воображение даже из мухи сделает слона, а из тебя — Толстого нового века. Однако, не будь у меня музыкального слуха, я бы не очень жалел об отсутствии чего-нибудь вроде Sound Blaster Live! 5.1 Platinum Edition. А так жалею.



Сколько раз я уже повторил слово "однако", однако повторю его еще пару раз. Несмотря на все достоинства, которые были перечислены выше, есть другие, перед которыми голову склоняют боги, а архангелы с левиафанами и подавно. Например, такого захватывающего приключения, которое я пережил вместе с Артосом, у меня раньше никогда не было. Да, враг туп, но это так прекрасно. Ты себе не представляешь, что можно сделать отрядом из 20 лучников. Как мне показалось, противник туп именно для того, чтобы была возможность блеснуть своими стратегическими и тактическими талантами у людей с коэффициентом IQ от 30 до 180. Так вот, 20 лучников способны приговорить к смерти не одну сотню копейщиков и рыцарей. Как красиво смотрится отступление половины отряда, в то время как другая половина прикрывает первую шквальным огнем из такого детского оружия (на сегодняшний день), как лук. Хотя это тоже мелочи.

Левиафан, ты был бы в восторге, если бы увидел, как дюжина моих конных лучников расправилась с тяжелой кавалерией противника в количестве ста голов: 50 голов конских и 50 людских. Однако назвать это головами нельзя. Наверное, надо было считать тазобедренные суставы, а не головы — было бы точнее и справедливее. И так, кстати, во всем.

Но еще веселее бы было наблюдать за тем, как я создал коридор смерти. Точнее не за процессом создания, а за его работой. Вот представь себе: горы, между ними неширокий проход, а на самих горах сидят лучшие английские стрелки. Естественно, что обойти горы можно, но это отнимает очень много времени. Противнику ничего не остается, как постараться пройти. Вначале все нормально. Войска могут дойти до середины без проблем, но потом им на голову начинает падать дождь из стрел. Внизу месиво со стрелами из всех мест, вверху — мясники с улыбками на всю ширину лица. "Оскара" разработчикам за такую возможность постановки при помощи отсутствия Artificial Intelligence и наличия Artificial Ignorance.

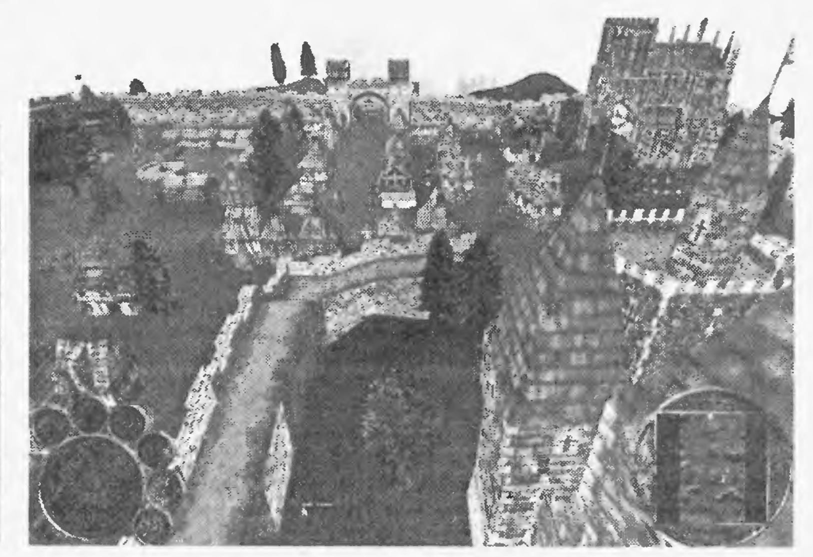
Тебе кажется, Левиафан, что больше тебя уже ничто не удивит? Но нет, это не так. Самое захватывающее зрелище, которое тебе так и не довелось увидеть, — это шпионские штучки-дрючки в исполнении моих засланцев (пальцы так и хотят заменить четвертую букву на другую логопедическую — Р). Так, я сжигал целые деревни, капитально подрывая экономику противника, всего лишь ценой потери пары лучников. Однако это в худшем случае. В лучшие попытки я уничтожал замки, выходя сухим из воды. Выглядит это следующим образом: берем несколько лучников и переездную клинику и отправляем этот караван в обход всех постов охраны. Подъезжаем к замку или к деревне с такого места, куда не добегут копейщики противника, пока мы не успеем закончить свое грязное дело. После этого выводим лучников на позицию для стрельбы, оставив клинику на некотором отдалении в тылу. Стреляем по самым важным зданиям (хорошо, если они деревянные) и в это время получаем по шапке от вражеских лучников. Ретируемся к клинике, лечимся, ждем, пока отряд карателей не вернется на свое место, не обнаружив нас, и повторяем процедуру.

Однако я забыл упомянуть о повседневной суете, перейдя сразу к самому интересному. Восстанавливаю ущемленные права крестьян и рассказываю про них. Как ты знаешь, Левиафан, невозможно содержать мало-мальски приличную армию, не имея хорошо развитой экономики. А кто нам ее развивает? Правильно, крестьяне. Вообще, экономика до неприличия похожа на все то, что ты уже видел, Левиафан. Исследования — ничего инновационного. Даже возможность получать некоторые знания после уничтожения вражеских поселений тебе уже знакома. То есть рассказывать об этом нет никакого смысла. А посему закругляюсь.

Абстрагировавшись от обзора игры, я увлекся перепиской с Левиафаном. Однако в конце стоит сказать пару слов о рейтинге игры. Итак, графика 9/10, звук 7/10, музыка 8/10 управление 4/10, интересность 9.5/10. Буду голосовать за "Лучшую стратегию 2002".

Тварь Божья:) Archangel
http://apocalypse.at.tut.by
http://counterstrike.at.tut.by





"Дьябле" вопреки

Игра: Dungeon Siege. Жанр: Action/RPG. Разработчик: Gas Powered Games. Сайт разработчика: http://www.gaspowered.com. Издатель: Microsoft. Официальный сайт игры: http://www.dungeonsiege.com. Минимальные системные требования: Windows 9x/2000/XP, DirectX 8.0, PII 300 Mhz, 64 MB RAM, 500MB места на винте, 3D акселератор. Рекомендованные системные требования: DirectX 8.1, PIII 800 Mhz или аналогичный, 256 Mb RAM, 1.5 GB места на винте, 32-64 MB 3D акселератор класса GeForce 2/3/4. Поддержка multiplayer: LAN, Internet

В конце концов когда-то это должно было случиться. Ведь клонировать "Дьяблу" было, есть и, по-видимому, останется модно. Сразу нужно предупредить особо нетерпеливых товарищей, которые уже выкрикивают слово "попса" и сдабривают его пролетарским лозунгом "Всех клоноделов давить", о том, что дело на сей раз мы имеем не с банальным — больше карт, больше оружия, больше спеллов и вообще всего побольше, только бы переплюнуть Diablo I-II (а-ля Nox) — а с продуманным и умело раскрученным (без этого, сами понимаете, уже никак) проектом. И, честно говоря, я не сомневался за судьбу данной игры. Крис Тейлор, который подарил миру Total Anilhilition, не может совершить промах. До боли знакомое имя в строчке "Издатель" тоже наводит на размышление. "Мелкомягкие" испокон века чувствовали, где пахнет хорошими деньгами. От лакомого пирога в виде Dungeon Siege тоже хочется отломить хороший кусок. И ведь и на этот раз не обмануло чутье "мелкомягких".

"Loading"? Забудьте про него!

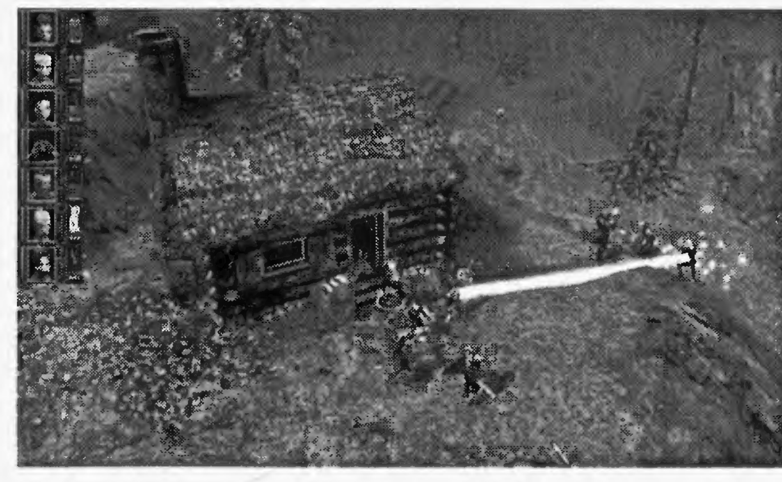
Вот то, чего мы все так долго ждали, но боялись спросить, а если и спрашивали, то получали невразумительные ответы. Попытки убрать ненавистную надпись "Loading" с экранов широкой игровой общественности предпринимались уже давно. Подобная тенденция нашла свое отражение и в недавно рассмотренной мною Gothic-е. Однако атавизм все же давал местами о себе знать и изредка, но все же нервировал своим присутствием. И вот нас осчастливили окончательно. Загрузки новых карт в Dungeon Siege нету. Игровая вселенная целостна и поистине огромна. Технология "игрового мира без швов", которая была разработана в недрах команды Gas Powered Games, работает просто безупречно. Весь мир разбивается на огромное число небольших квадратов, и по мере того, как игрок продвигается в том или ином направлении, ближайшие области подгружаются, а те, что остались позади, выгружаются из памяти. Визуально практически ничего не заметно. Разве что владельцы не очень шустрых винчестеров заметят небольшое подтормаживание, и то не надолго.

А сама проработка игрового мира заслуживает... нет, не похвалы, а восхищения. Поразительная красота уровней вкупе с замечательным и грамотным дизайном достойны этого, уж поверьте мне. Уже с первых минут игры мы можем лицезреть то, чего уже давненько нам не приходилось видеть в аналогичных проектах. Сказывается кропотливая работа дизайнеров над каждым деревцем, домиком и кустиком. В итоге глаз нельзя оторвать от этих покачивающихся от дуновения ветерка елочек, от этих аккуратно протоптанных дорожек, которые обросли по бокам густой растительностью, от этого водопада и этой пропасти, окутанной густым туманом, от... поверьте, этот список можно продолжать еще очень и очень долго. Первое время хочется не играть в игру, а рассматривать все детали и элементы ландшафта, как в музее. Прекрасный 3D движок не дает пропасть работе дизайнеров и выдает всю ме-



стность в наилучшем виде. Со всеми своими функциями он справляется просто отлично: огромные пространства прорисовываются без каких-либо задержек, а если учесть, что в игре в принципе нет никаких загрузок, то движок можно считать вполне перспективным. Добавьте к прекрасно смоделированным картам смену дня и ночи вкупе с изумительной игрой света и тени (поддерживается аппаратный T&L), всевозможные погодные явления, скелетную анимацию всех без исключения персонажей, а также изрядное количество полигонов, выделенное для героев, — и вы получите если не самую высокую оценку за графику, то весьма близкое к совершенству графическое оформление игры. И, конечно, нельзя обделить вниманием замечательнейший EAX-звук и великолепную музыку, как нельзя лучше подходящую для стиля этой игры, которые вкупе с графическим оформлением погружают в игру еще больше.

Интерфейс управления игрой, наконец-то, стал таким, каким должен быть. Все находится на своих местах и совершенно не мешает игровому процессу. При желании любой элемент управления персонажами можно спрятать, благо, соответственная кнопочка для этого предусмотрена. Окно просмотра инвентори члена партии не закрывает весь экран, как это часто "любят" делать в аналогичных проектах, а просто занимает небольшое место сбоку, в то время как остальное пространство свободно для наблюдения за беззаботно пасущимися на природе монстрами. Ну, а в инвентори есть всеми любимая "кукла" персонажа, которую мы и будем разодевать во всякие модные, по меркам здешних немногочисленных модельеров, шмотки. Еще одним плюсом является то, что все вещи, будучи напяленными на персонажа, визуально отображаются на нем, что дает возможность вдоволь налюбоваться в различных ракурсах на свой новый, поблескивающий на солнце шлем или только что купленный доспех.



Да, за всю эту красоту приходится расплачиваться высокими системными требованиями, да, не все смогут этим полюбоваться, но возможность увидеть все это того стоит.

Любишь рубиться? Люби и рубайся!

Ролевая же система в Dungeon Siege представляет собой если не новый, то достаточно свежий и малоиспользуемый набор правил при создании ролевых игр. Да, ролевая система урезана ровно настолько, насколько ее можно урезать, чтобы в графе жанр можно было без зазрения совести поставить галочку напротив РПГ. Но подобные упрощения игру вовсе не портят, а просто дают игроку возможность больше погрузиться в увлекательнейшее занятие по развитию спинномозгового рефлекса на местных монстрах.

Судите сами: характеристик всего 3. Это банальные сила, ловкость и интеллект. Сила для того, чтобы давать пинки посильнее и чтобы можно было носить хорошую броню, которая весьма требовательна к этому параметру. Ловкость нужна в первую очередь лучникам, чтобы лучше стрелять из всевозможных арбалетов и луков, которых здесь просто широчайший выбор. Правда, "Дьяблу", которая по разнообразии различных вещей пока что впереди планеты всей, переплюнуть не удалось. Ну, и, наконец, интеллект для молний и файрболов посильнее. Умений всего лишь на единицу: Melee Weapons (мечи, топоры и прочая колюще-режущая утварь), Ranged Weapons (луки, арбалеты) и два вида магии — Combat (боевая) и Nature (магия природы).

Но самой главной неожиданностью игры является то, что никакой экспы в привычном понимании этого слова в этой игре вы не увидите. Соответственно нет и привычного для всех уровня персонажа, который получается героем при наборе энного количества опыта. А что же придумал Крис Тейлор взамен? Ничего проще уже, наверное, не может быть. Вы тяготеете к огромным мечам, топорам и прочему оружию ближнего боя? Ваш герой — это всегда двухметровый варвар, закованный в лучшую броню? Тогда все, что от вас требуется, чтобы взрастить подобного детину в Dungeon Siege, — это взять в руки что-нибудь потяжелее и идти зачищать местные леса от всякого рода нечисти, которой, к слову сказать, по вашу душу предостаточно. Ваша сила и умение обращаться с оружием ближнего боя будут расти с каждым успешно замученным насмерть монстром. Для тех, кто предпочитает мучить гоблинов и прочих обитателей здешних мест файрболами и стрелами разного калибра, все то же самое: берем в руки свиток с заклинанием или лук получше и принимаемся за дело. У лучников будут расти ловкость и умение обращаться со стрелковым оружием, ну, а у магов, соответственно, будут прокачиваться интеллект и одна из двух магий: либо боевая магия, либо магия природы. Характеристики, не относящиеся к выбранной вами специализации своего подопечного, также будут расти, но очень медленно.

Так что махание мечом, топором или тем, что под горячую руку попадется, не повлечет за собой молниеносного увеличения интеллекта. И все. Никаких тебе Level up-ов, никаких раздумий над тем, на что же потратить только что приобретенный скиллпойнт или какой класс выбрать. Хотя класс в игре все же присутствует, но он не играет такой определяющей роли, как в играх, построенных на Infinity Engine-е, и может меняться очень часто, в зависимости опять-таки от того, каким оружием вы предпочтете орудовать. Поэтому не стоит удивляться, если класс вашего героя поменяется с Knight на GrandMage, когда вы захотите вместо топора со 150-ым дэмиджем поорудовать, скажем, заклинанием Lightning Blast. Комбинирование различных умений — это занятие хоть и интересное, но, как известно, погнавшись за двумя зайцами, можно и ничего не поймать, так что совмещать разные умения нужно с умом. Выбор вашего персонажа также не требует от вас чрезмерного напряжения извилин. Все, что от вас нужно, — это продемонстрировать свои вкусы, наряжая своего подопечного в предоставленные шмотки и выбирая расцветку волос, кожи и вид лица.



Неладно что-то в местном королевстве

Единственное, что, пожалуй, не оправдало моих надежд, так это сюжет. Попытка авторов скрыть истинные причины заварушки, подвигнувшей нашего героя отправиться в дальние странствия черт знает зачем и где-то половину игры кормить нас одним лишь упоминанием о каком-то древнем зле, которое наш бедолага во что бы то ни стало должен предотвратить, конечно, придает всей игре какую-то таинственность и неизвестность, но бегать по подземельям и густо населенным различной живностью лесам неизвестно зачем и для кого — это занятие, мягко говоря, не приносит удовольствия. В довершение ко всему сюжет линеен просто до безобразия. Очень редко попадаются побочные квесты, требующие от вас свернуть с намеченного пути. В большинстве же случаев вам придется топать по прямой линии от очередной пещеры к следующему поселку и так далее. Монстры, к тому же, не "респавнятся" и совершенно не умеют подстраиваться под уровень прокаченности персонажа. К счастью, в опциях игры имеется спасительный пункт меню по выбору сложности игры. Но, поверьте мне, ничего хуже, чем играть на самом легком уровне сложности игры, вы не найдете: игра превращается в нудную и малоинтересную зачистку локаций, где никто не будет всерьез угрожать вашему здоровью. Как следствие всего вышесказанного — полное отсутствие такого параметра, как replayability.

Путешествовать же по миру вы сможете с командой, состоящей из семи человек (помимо вас самих), а не из десяти, как почему-то полюбили писать пираты на своих коробках. Страждущими совершить путешествие вместе с вами чаще всего будут наемники, однако будут попадаться и те, которые пойдут с вами бесплатно. Самым интересным нововведением по части добычи/транспортировки трофеев является возможность прикупить в ближайшем магазине ослика, на которого тут же будет возложена задача по тасканию добытого барахла. Своеобразный носильщик тут же становится членом отряда и неотступно следует за нами. Причем, когда начинается сражение, он тут же ретируется на безопасное расстояние, облегчая тем самым жизнь игроку, которому теперь не приходится проделывать нудную работу по спасению награбленных вещей.

Главной новостью геймплея смело можно считать наличие пресловутой паузы, благотворное действие которой уже могли почувствовать люди, которые поиграли в Baldurs Gate 1-2, Planescape Torment, Icewind Dale. В условиях полного реалтайма игры в целом, паузу можно считать просто спасительной шлюпкой для любителей пошаговых игр, а также для тех, кто обожает заниматься посторонними делами во время игры (распитие пива в особо крупных объемах, визиты к соседу за советом по поводу... и т.д. и т.п.). Кроме всех этих полезных во всех отношениях вещей, пауза, произвольно задействованная в любой момент игры, позволяет поменять вид камеры (благо, крутить ее можно, как вам захочется), отдать необходимые команды вашим подопечным, выпить бутылочку другую лечебного снадобья, да мало ли чего еще вам нужно будет сделать в условиях, когда на вас со всех сторон набросились монстры, а вы, к сожалению, не обладаете возможностью орудовать клавой и мышкой со скоростью, близкой к световой.

Кстати говоря, последствия от внезапной атаки на ваш отряд очень редко будут приводить к летальному исходу кого-либо из вашей партии. Как только счетчик жизни персонажа приблизится к нулевой отметке, он падает на землю в бессознательном состоянии. На долю соратников по

оружию теперь выпадает задача по скорейшему удалению монстров возле "больного", потому что добить упавшего члена партии они считают своим первейшим долгом. После не очень продолжительного "отдыха" персонаж с минимальным количеством хит-пойнтов поднимается с земли. В целях сохранения состояния жизнедеятельности ему строго рекомендовано принять несколько бутылочек с исцеляющим зельем, которые герой теперь не выпивает целиком за один присест, а потребляет ровно столько, сколько ему нужно, чтобы поправить здоровье до нормы. Если же монстры все-таки дорвались до члена партии и все-таки замучили того до смерти, то здесь уже поможет только заклинание Resurrect.

Система магии в Dungeon Siege хоть и не нова, однако некоторые моменты в ней весьма интересные. Все заклинания находятся в свитках, которые можно либо найти и отобрать у монстров, либо приобрести за энное количество у.е. в магазине. Ну, а чтобы можно было пользоваться заклинанием постоянно, его нужно будет записать в Spellbook, места в котором, к сожалению, очень мало. Совершаем вовсе нелегкий выбор активного заклинания и экспериментируем с магией на подопытных монстрах. Для желающих иметь как можно больше заклинаний есть вариант по приобретению дополнительного Spellbook-а (кстати, если есть лишние деньги, то их можно потратить на какой-либо навороченный Spellbook с дополнительными свойствами). Заклинания вполне разнообразны, однако подавляющее их большинство уже встречалось в других ролевых играх.

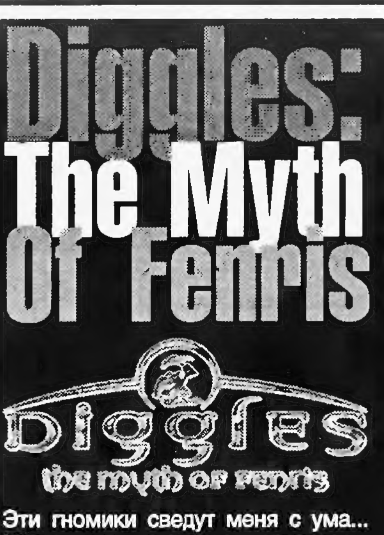
Первый блин...

...У Gas Powered Games вышел вовсе не комом, подтверждением чего может служить хотя бы то, что в хит-параде самых попсовых игрушек (я имею в виду десятку NPD) Dungeon Siege занимает уже второе место (на момент написания статьи). Что ж, посмотрим, что будет дальше. Да и как можно обойти вниманием такую игрушку?! Все, что нужно для счастья, здесь есть: не поддающиеся исчислению монстры приличного количества видов, богатый выбор как заклинаний и различных магических приспособлений, так и всего, что нужно закаленному в боях воину, замечательнейший 3D-движок с прекрасно смоделированными картами, никакого Loading-а... Удачный и очень удобный интерфейс, много взявший из стратегий и доведенный практически до совершенства. Продолжать можно очень и очень долго. Список мелких и крупных улучшений и нововведений, представленный в данном обзоре, в лучшем случае на треть раскрывает все, что вы действительно сможете попробовать, сыграв в Dungeon Siege. Рекомендовано всем без исключения геймерам, в особенности отъявленным "дьябломанам" для разнообразия.

PS: Специально для тех, кому "посчастливилось" приобрести русскую версию этой игры (причем не важно, у какого переводчика). Вы, конечно, заметили один, а точнее два очень неприятных глюка. А именно: не качаются магические умения, а также невозможно использовать заклинания высокого уровня, пусть даже он уже достигнут персонажем. Итак, проблема решается следующим образом. Инсталлируем русскую версию игры в один каталог, а английскую версию — в какой-нибудь другой. После этого находим в каталоге английской версии в папке Resources файл "Logic.dsres", копируем его в соответствующий каталог русской версии. Затем радуемся и хлопаем в ладоши (правда, игра становится немного английской, но тут уж ничего не попишешь). Для тех, у кого нет английской версии, а есть огромное желание поиграть магом и есть выход в Инет, могу посоветовать зайти на http://www.elderscrolls.net/ds/index.html и скачать этот файл.

Бурдыко Алексей aka Knes
Диски для обзора любезно предоставлены точкой у "Торгового дома "НА НЕМИГЕ" — "МИР ИГР"

Diggles: The Myth Of Fenris





Эти гномики сведут меня с ума... Маленькие веселые тунеядцы, предпочитающие работе прыганье на скакалке и уплетание жареных грибов-мухоморов. Их мало заботят ваши приказы, а ежели угловатое тело в красном колпаке и решит в кои то веки послушать "хозяина", то работать оно будет с явной неохотой... Тем не менее, командовать сворой веселых ленивых малышей — одно удовольствие. Так что добро пожаловать в компанию гномов — Diggles ждут вас!

Заварушку начал бог Один, заявившись к королю гномов и попросив того помочь найти любимого песика Одина, Фенриса. Милый и добрый зверек превратился в злую "пачвару", снюхался с троллями, да и вообще, "совсем от лап отбился". Для того чтобы разбушевавшегося бобика утихомирить, надобно его сначала найти (что закономерно), а потом, собрав шесть колец поводка Глейпнира, утихомирить баламута. Король гномов, не будучи дураком, сам делом заниматься отказался, переложив заботы по спасению зверушки на плечи группки своих подопечных гномов и поставив вас над ними начальником. В случае успеха предприятия Один обещает сделать вас полубогом, а в случае проигрыша... Короче, сами догадайтесь:). Помогать вам и направлять ваши действия первое время будет назойливая и глуповатая фея — порхая тут и там по экрану, она будет учить вас жизни и наставлять на истинный (как ей кажется) путь, иногда отпуская плоские шутки по поводу и без оного.



Околоигровые мелочи

Итак, Diggles (в оригинальном варианте — Wiggles, в русском — "Гномы") — игра от немецкой компании Innonics, издателем которой выступила фирма Strategy First. Как вы уже, безусловно, догадались, это игра "про гномов". Но не про тех бородатых и серьезных мужей с секирами и суровым взглядом, что описываются в серьезных фентези-романах (вроде того же "Властелина колец"), а про маленьких веселых и ленивых существ — уместнее их было бы назвать не гномами, а гномиками ("поручиков" попрошу воздержаться от аналогий;). Все это фентезийно-стратегическое безобразие легко уместилось на одном диске и не менее легко установилось на винчестер, откушав немногим менее гигабайта свободного места. За такую расточительность пару-тройку лет назад убить было бы мало, а теперь — вроде как и нормально...

Машинка (в смысле, компьютер) для обсчета графических "прелестей" (о них чуть ниже) Diggles понадобится довольно быстрая — поддерживаются лишь два разрешения, 800x600 и 1024x768, и на своем "дурне" 650/256/Radeon 7200 под Windows 2000 SP2 Rus приемлемой играбельности я смог добиться лишь в 800x600 со всеми настройками в среднем положении. Владельцам машин послабее я могу лишь посочувствовать в том, что они не смогут в достаточной мере "насладиться" Diggles-ами:).

После инсталляции, настройки графики и минуты-полутора загрузки (в течение которых вы можете насладиться расцветающим логотипом игрушки и мудрыми мыслями, вроде "Who needs Windows and Gates in world without walls and fences?":) мы, наконец, попадаем в главное меню, которое предлагает нам начать новую игру, проверить/изменить настройки или выйти в родную Windows. Свалить от греха подальше мы всегда успеем, посему смело давим пимпу "New Game" и погружаемся в мир незабываемых игровых ощущений...

"Незабываемые очучения"

После мультика "на движке", повествующего нам о тяжкой судьбе милого песика, начинается, собственно, игра. Для выполнения святой и отважной миссии спасения нам в ведение поручается небольшая группка гномов. Уже после нескольких минут игры "затянутость" и неспешность геймплея начинает раздражать — даже самое пустяковое задание гномы будут выполнять в лучшем случае минуту, а кроме того, эти маленькие проказники так и норовят ослушаться приказа и завалиться под куст дрыхнуть, начать прыгать на скакалке или, еще лучше, подбивать ногой камушек... Живут "недомерки" 24 игровых дня, но за это время успевают наделать ораву детей, которые постепенно из маленьких орущих троглодитов превращаются в больших (насколько может быть большим гном;) и рассудительных лентяев. Основной вид — вид сбоку, как в древних платформенных аркадах. Камера, в принципе, двигается, и даже (о чудо!) поворачивается, но лучше с ней не заморачиваться — нервы целее будут. Кроме того, играть, наблюдая игровое поле сбоку, вполне удобно и приятно (насколько вообще может быть приятным "неспешный" (мягко говоря) геймплей Diggles).

Наши гномы рубят мухоморы, жарят их (также ножки используются в качестве стройматериала), собирают камушки и прочие полезные ресурсы. У каждого маленького "бандита" имеются основные параметры (вроде здоровья, усталости, настроения и сытости) и вторичные параметры-скилы, которые постепенно растут, когда ваш гном будет заниматься всяческими полезными делами. Стрельба из рогатки "качает" стрельбу, постоянная рубка мухоморов помогает управляться с этим делом быстрее, ровно как бодрая раздача пинков супостатам не замедлит положительно отразиться на уровне вашего параметра "Кун фу". После пары часов игры появляется понимание сущности гномиков. В частности, играющий замечает, что любимых занятий у его подопечных целых четыре: ничегонеделанье (самое любимое), сон, еда и воспроизведение себе подобных. Кроме этих четырех, гномы хорошо копают туннели (что неудивительно), разводят тараканов и хомяков:).

Игровой процесс нетороплив и рассудителен: прокопали новую пещерку, выполнили квест, настучали по башке агрессивным представителям местной фауны, напоролись на новые комнаты с книгами-знаниями, получили новый квест — и по новой: прокопали пещерку, выполнили квест... Увлекательным занятиям по копанию пещер постоянно мешают потребности ваших подчиненных. Этих товарищей нужно держать сытыми, бодрыми и веселыми. Экспериментами доказано, что сытые и веселые гномы выполняют приказы куда как менее неохотно, чем их раздраженные и голодные собратья. Живут гномики, как я уже упоминал, 24 игровых дня. Каждое новое поколение гномов имеет увеличенный лимит на "экспу" (первое поколение может накопить максимум 100 очков опыта, второе — 120 и так далее, по нарастающей). Вообще, геймплей чем-то напоминает Creatures и Dungeon Keeper, только замедленный в n раз.

Гномы временами пытаются развеселить засыпающего за клавиатурой в ожидании окончания прокапывания очередного туннеля геймера, но это у них плохо получается: глупые, натянутые шутки и длинные паузы между репликами сводят на нет весь гипотетический "кайф". Я так подумал — а может, немцам это и в самом деле смешно, есть же "английский" юмор, вдруг это — образчик "немецкого"? В любом случае, такого юмора, как его ни называй, я не понимаю.

Интерфейс и управление, в целом, грамотны и продуманны, да и сам геймплей, по большому счету, не так уж плох, как вы могли бы подумать. Просто недостает ему динамики, веселости — это факт. Апатичные тормознутые ленивые гномы после долгих часов игры нередко вызывают стойкое, перерастающее в манию, желание забраться в мир по ту сторону кинескопа и передушить маленьких надоедливых ленивых и неповоротливых мерзавцев:).

"Типа графика и, в натуре, звук"

"Ну че вам, реальные пацаны, сказать про графон и, типа, звукан? Лажа, братва. Лоханулись разработчики конкретно — тормозняк дикий, блин, да и ваще все угловатенькое какое-то, противное, хоть и яркое. Рожи этих гномов — полный отвал! Таких гнусных и мерзких харь я давно не видал, зуб даю! Звук, народ, тоже отстой натуральный. Базарят чуваки как-то беспонтово, ненатуральные у них спичи, еще голоса, в натуре, левые... Да и музон паршивый," — примерно так отозвался бы о звуковой и графической составляющей геймплея так называемый Новый Русский Геймер (НРГ);). И был бы абсолютно прав.

Поясняю — графика действительно яркая и местами красивая, но модели гномиков и прочих живых существ выглядят преотвратно. Угловатенькие большеглазые гномы с носами "кнопкой" и наглым выражением лица совсем не радуют глаз эстета (то есть, меня:), и всякое желание смотреть на них вблизи моментально пропадает. Кроме того, из-за диких тормозов гномы двигаются (чаще всего они ходят вприпрыжку) не плавно, а страшными рывками, вызывая неоднозначные ассоциации с инвалидами-паралитиками, выбравшимися, в кои то веки, на прогулку. Пропорции нарушены (нарочно ли?), да и архитектура интерьеров, честно вам скажу, разнообразием и красотой не блещет. Самая главная "засада" движка заключается в том, что он в принципе не способен выводить картинку с FPS, большим 40. Отсюда даже на самых шустрых машинах тормоза и резкая, грубая анимация. Звук средний, ничем не выделяющийся. Музыка быстро надоедает, а голоса "актеров" какие-то ненатуральные и словно натянутые (все, разумеется, IMHO). Вот вам и зрелища, вот вам и звук... Кстати, если вы вдруг по каким-то неведомым причинам захотите послушать игровую музыку вне игры, то пожалуйста, она легкодоступна: mp3-шки лежат в подкаталоге Data/Music.

К слову, есть основания полагать, что озвучка и локализация от Snowball будет гораздо лучше оригинальной — посмотрим, посмотрим.

"Не ходите, дети, в гномиков играть"

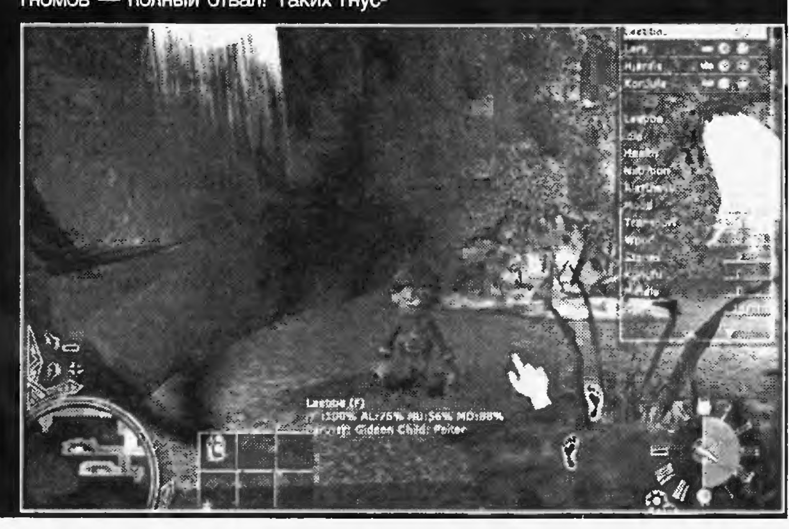
Может быть, я слишком резок, но Diggles/Гномы действительно производят впечатление незаконченного, сырого продукта ("Начали за здравие, закончили за упокой"). Идея хороша, но реализация оставляет желать сами-знаете-чего;(. В общую "тормознутость" игрового процесса "гармонично вписываются" не самая хорошая графика, средненький звук и вагон с маленькой тележкой багов (вроде зависаний, замираний и прочих беспричинных вываливаний в Windows). Тем не менее, потенциал у игры есть — несмотря на все недостатки, играть можно, и явных рвотных позывов произведение Innonics не вызывает. А коль бы ребята еще немножко подлатали свое творение, добавили какой никакой мультиплеер (пока наличествует только режим Skirmish с компьютером), подправили движок, переписали звук, то получилась бы очень-очень достойная стратегия. В данном же варианте, для характеристики игры ограничусь словосочетанием "средненькая RTS с претензиями на оригинальность".

Итак...

Графика: [6/10] Звук: [5/10] Оригинальность: [7/10] Игровой интерес: [6/10] Общая: [6.5/10]

Вывод: Играть в этот "шедевр" порекомендую лишь очень терпеливым людям или фанатам (коль такие найдутся).

Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)



Элита для фанатов...

М-да... Немало я видел экзотических игровых манипуляторов. Каких только джойстиков, мышек и геймпадов я ни тестировал. И квадратных, и прямоугольных, и под любую руку, и исключительно для правшей, и с уникальным концептуальным дизайном... Я уже не говорю о наличии или отсутствии различных вибрационных примочек (Force Feedback или Vibration Feedback). В общем, всяких. Но вот чтобы руль оказался настолько элитным, чтобы разработкой его формы занималась известная итальянская дизайнерская фирма MOMO, которая, собственно, и разрабатывает профессиональные рулевые колеса для гоночных автомобилей, такого я еще не видел!

Собственно производителем самого руля стала уже давно и хорошо вам знакомая по моим обзорам фирма Logitech, которая то ли по собственной инициативе, то ли по совету фирмы MOMO, то ли еще по какой причине обтянула рулевое колесо еще и натуральной кожей, причем, как утверждается, аж самой настоящей ручной выделки.

Полное название девайса Logitech MOMO Force, а выглядит вот так.

Сразу бросается в глаза металлическая ступица руля с изображенным на ней логотипом фирмы MOMO и алюминиевые подрульные переключатели скоростей (шифтеры).

Сама баранка руля довольно массивная и, как я уже говорил, обтянута чуть шероховатой натуральной кожей, по которой руки, даже слегка влажные, скользить просто не способны. Впрочем, более подробно о рулевом колесе я расскажу чуть ниже.

Корпус руля практически в точности повторяет корпус, рассмотренного мной в одном из давних выпусков "Недорого и Сердито" руля Logitech Wingman Formula Force, только красного цвета. Такой же массивный и с не слишком удобными для крепления руля к столу струбцинами. Я имею в виду, конечно же, неудобство для владельцев столов с кареткой для клавиатуры, которую Logitech MOMO Force блокирует практически полностью.

Хочется отметить и еще одну интересную особенность крепления основания руля к столу. На нижней панели руля имеется отверстие под дополнительный винт, имеющийся в комплекте, который позволяет, просверлив в крышке стола отверстие, дополнительно закрепить руль на столе третьей точкой опоры/жесткости.

Теоретически могу предположить, что если снять струбцины, то этот винт сможет удержать руль на столе, а передняя панель корпуса, заходящая за края крышки стола, не позволит основанию руля вращаться, при этом каретка с клавиатурой смогла бы выезжать совершенно спокойно, но, по правде говоря, стол сверлить я не стал и проверить данную теорию, таким образом, мне не удалось.:)

Хотя, если честно, даже без сверления стола имеющиеся "по умолчанию" струбцины достаточно прочно закрепляют на нем руль, а третий винт лишь выгодно их дополняет.



А вообще, надо сказать, сервопривод, обеспечивающий функцию Force Feedback, у Logitech MOMO Force довольно-таки мощный. Не удивлюсь даже, что их там, внутри корпуса, не один, а целых два.

Рулевое колесо на резких поворотах не просто вибрирует или сопротивляется. Иногда оно просто вырывается из рук с довольно большим усилием.

Форму баранки, в принципе, можно оценить как более подходящую к симуляторам Формулы 1, чем раллийным или так называемым гражданским. При этом она имеет очень глубокий захват с утолщениями в местах установки рук, что существенно добавляет комфорта.

Угол поворота руля очень велик, аж 270 градусов, и приближается к реальному углу поворота рулей в настоящих гоночных болидах. Кстати, 270 градусов — максимальный угол поворота любого из ранее тестируемых мною рулей.

Под рулем пальцы сразу нащупывают два удобнейших широких алюминиевых переключателя скоростей (или еще чего:). Непосредственно на ступице расположены шесть разноцветных программируемых кнопок и два светодиода. Вообще-то кнопки расположены не совсем удобно с точки зрения доступа к ним во время игры, однако пользоваться ими в гоночных симуляторах, думаю, вы будете не часто, ну, а в гражданских — самое то.

Педальный блок по своей форме абсолютно точно воспроизводит оный из упомянутой выше модели Logitech Wingman Formula Force, однако площадки самих педалей Logitech MOMO Force не неподвижны, а поворачиваются. Кроме того, они покрыты алюминиевыми накладками и так же, как и ступица рулевого колеса, снабжены логотипом MOMO. Как оно и необходимо по правилам, педаль тормоза немного более тугая педали газа. Впрочем, для рулей от Logitech это уже скорее правило, чем исключение.

Площадка для постановки ног покрыта стальным листом с выдавленным рифлением, что не только придает педальному блоку дополнительные вес и жесткость, но еще и делает его на редкость эффектным. Вся конструкция весит не слишком много, но вполне достаточно, чтобы без лишних усилий удерживать ее на полу в неподвижном положении.

Руль подключается исключительно к порту USB и очень легко настраивается. Особенно понравилось грамотное расположение кабелей подключения. Блок питания включается в блок педалей, кабель от которого, в свою очередь, вплотную подходит к разъему порта USB. Кабель же от руля не соединяется с педалями, а так же подходит к упомянутому разъему. В общем, теперь кабель от педалей можно пропустить за столом и он не будет мешаться при отвинчивании руля от столешницы и "переводе" его в "нерабочее" состояние.

В играх руль вел себя очень неплохо. Определился буквально во всех, даже в довольно старых вроде Monsters Truck Madness. Ну, а в "Дальнобойщиках 2" и "Ралли Трофи" руль показал себя во всей красе. Нет, я не буду лишний раз повторять, что все ухабы и виражи чувствуются как можно более реально. Это умеет делать каждый из приличных рулей с функцией Force Feeback. Просто Logitech MOMO Force делает уже знакомые эффекты отдачи как-то более выразительными, что ли... В общем, руль еще более приближает геймера к реальности гонки, чем даже самые крутые из мной до сих пор протестированных рулей от разных фирм.

В режиме джойстика (то есть без "отдачи") руль вполне прилично определился и нормально работал, более того, силу "возвратной пружины" можно регулировать программным способом.

Однако нашлись в руле и недостатки. Как и его младший брат Logitech Wingman Formula Force GP, немотря на более массивный корпус, во время вибраций (гравий, брусчатка и т.д.) Logitech MOMO Force довольно громко трещит, так что приходилось иногда увеличивать громкость звука в колонках или надевать наушники.

К сожалению, несмотря на довольно высокую стоимость устройства, его производители не удосужились, кроме диска с драйверами и утилитами, конечно, положить в коробку хоть какую-нибудь завалящую игрушку, как это сделали Microsoft'овцы в комплекте Microsoft SideWinder Force Feedback (см. прошлый номер). А жаль...

Да, стоит руль Logitech MOMO Force почти 200 у.е., что, как вы понимаете, немало, но для ТАКОГО руля вполне оправданно.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Руль Logitech MOMO Force предоставлен для обзора компанией БелКанТон

Нужен ли геймеру полигон?

Только не подумайте, что я о полигоне в военном смысле. Полигоном в данном случае является место, где любой, даже самый рядовой любитель компьютерных игр, проводит изрядную часть своей жизни. И место это должно быть действительно удобным и комфортным, дабы процесс прохождения очередного авиа- или автосимулятора, сетевые баталии в Quake или разгадывание головоломок запутанного квеста не превратились для него в настоящее мучение.

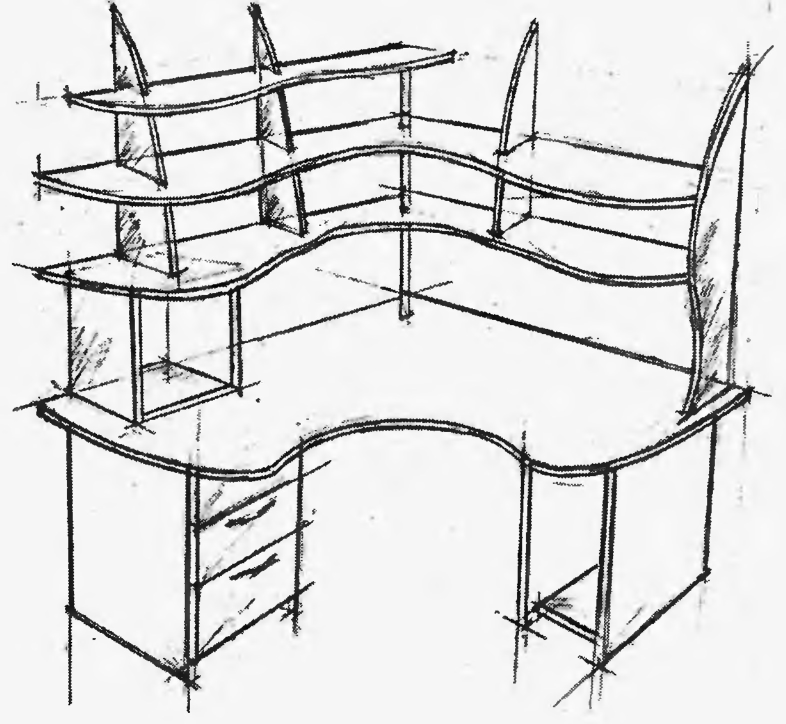
Я уже не раз рассказывал вам о том, что производители того или иного игрового оборудования зачастую не слишком задумываются о том, насколько комфортно и удобно оно сможет расположиться на столе. Эргономика, конечно, эргономикой, но и об игроках подумать надо.

Сколько я уже перетестировал рулей, крепление которых к столу, за счет своей массивности, просто-напросто блокировало выезжающую из-под столешницы клавиатуру. А ведь подобных клавиатурных приспособлений становится все больше и понятие "компьютерный стол" обычно ассоциируется с обязательным наличием у стола такой клавиатурной каретки. Куда уж мечтать о дополнительной полке для джойстика (чтоб был справа и на уровне локтя, как в настоящем самолете), а еще лучше — двух (под второй рычаг тяги).

Именно с этой целью я и решил узнать, что сегодня могут предложить минские фирмы для комфорта играющей братии.

К сожалению, в большинстве случаев фирмы занимаются продажей исключительно стандартных комплектов компьютерных столов, за которыми удобнее набирать и распечатывать тексты, чем проходить автосимуляторы. Однако, как известно, если есть правила, то должны быть и исключения. И я их, к счастью, отыскал.

Некоторые фирмы, не просто продающие стандартные мебельные комплекты, но еще их и производящие, очень внимательно следят за всеми веяниями компьютерного рынка и, в частности, его игровой направленности. Так, по вашему желанию любая из существующих модификаций компьютерного стола может приобрести дополнительные полки для компактов, выдвигающуюся на специальном шарнире полку для джойстика или мыши, удобные ниши для колонок и даже специально приспособленную нишу для руля, к которой руль будет привинчиваться, располагаясь непосредственно перед монитором, а выдвижная полка для клавиатуры при этом не будет цеплять его крепления.





Кстати, клавиатурную полку можно сделать и более массивной, ибо некоторые модели рулей, в силу их конструктивных особенностей, удобнее привинчивать именно к ней. В этом случае рекомендую вам позаботиться о надежном фиксаторе для полки, чтобы руль в один прекрасный момент не попытался "уехать" под столешницу.

Кроме того, можно было бы позаботиться о специальной полке для руля или джойстика, куда можно убирать их в "нерабочее" время.

Советую вам еще обратить внимание на доступность системного блока, который обычно устанавливают в соответствующее отделение под столом.

Как вы знаете, сегодня существует огромное множество игр сразу на нескольких компакт-дисках, которые игра требует постоянно менять, и если системный блок стоит в недостаточной близости от вас, процесс смены дисков в CD-ROM-дисководе, скорее всего, "достанет" вас очень быстро.

Самое интересное, что все вышеупомянутые "усовершенствования" поднимают цену такого стола совсем незначительно, зато польза и удобство, как говорится, налицо.

SilentMan
SilentMan@tut.by

Автор выражает искреннюю благодарность сотрудникам компании ИНАВТОМАРКЕТтехно за предоставленную информацию и эскизы возможных вариантов "игровых столов"

С сегодняшнего выпуска в рубрике "Путеводитель on-line" вы сможете находить полезную информацию о средствах, облегчающих и украшающих вашу виртуальную жизнь в сети Интернет. А информация эта будет касаться таких, казалось бы, повседневных вещей, как электронная почта, хостинг для вашего сайта, поисковых ресурсов Интернета, чатов, форумов и многого другого.

Поиск в сети

Основным предназначением всемирной сети является, на мой взгляд, оперативное получение любой необходимой информации. И поэтому каждый должен точно знать, что ему нужно в данный момент. Ибо бессмысленные странствия по Интернету ни к чему хорошему не приведут, разве что отразятся на семейном бюджете. Однако знать то, что необходимо найти, — это только полбеды. Самое главное — это знать, где именно искать. В таких случаях на помощь приходят поисковые серверы. И не имеет значения, какой он — русскоязычный или зарубежный, принципы их работы примерно одинаковы. Различия состоят лишь в географическом факторе. Для нашего, так сказать, региона необходим и соответственный поисковой сервер. И первое, что приходит в голову, услышав подобные слова, — это рамблер. Это слово знает, безусловно, 99% пользователей, но это знание вовсе не означает умения рационально использовать ресурс.

www.rambler.ru — Поисковый запрос может состоять из одного или нескольких слов, в нем могут присутствовать знаки препинания. Если ввести в поисковую строку несколько слов без знаков препинания и логических операторов, будут найдены документы, содержащие все эти слова (причем на ограниченном расстоянии друг от друга). Однако знание и правильное применение языка запросов поисковой машины поможет сделать Ваш поиск на Рамблере быстрым и эффективным.

Запрос, состоящий из нескольких слов, может содержать операторы: и — &, или — |, и-не -!. Для изменения сферы действия операторов (группировки нескольких слов запроса в аргумент оператора) применяются скобки и кавычки. Два запроса, соединенные оператором, и образуют сложный запрос, которому удовлетворяют только те документы, которые одновременно удовлетворяют обоим этим запросам. Сложному запросу, состоящему из двух запросов, соединенных оператором, соответствуют все документы, удовлетворяющие хотя бы одному из этих двух запросов.

Оператор и-не образует запрос, которому отвечают документы, удовлетворяющие левой части запроса и не удовлетворяющие правой.

Для поиска цитат можно использовать двойные кавычки. Слова запроса, заключенного в двойные кавычки, ищутся в документах именно в том порядке и в тех формах, в которых они встретились в запросе.

При построении запросов иногда возникает необходимость объединения слов запроса в группы, которые будут аргументами некоторого оператора. Такие группы заключаются в скобки, и сами являются запросами, и на них распространяются правила языка построения запросов.

Кроме того, некоторые неудобства может вызвать форма подачи результатов поиска. Они сортируются по количеству посещений, независимо от даты создания страницы. В таких случаях можно ограничить выдачу только "новых" (начиная с указанной даты) или "старых" документов (до указанной даты). Все даты задаются в формате день/месяц/год.

www.yandex.ru — Не менее популярный ресурс. Синтаксис поиска на нем несколько отличается, однако все основные положения все-таки совпадают. Знаки "+" и "-". Если вы хотите, чтобы слова из запроса обязательно были найдены, поставьте перед каждым из них "+". Если вы хотите исключить какие-либо слова из результата поиска, поставьте перед каждым из них "-". Тильда '~' позволит найти документы с предложением, содержащим первое слово, но не содержащим второе.

Чтобы подняться на ступеньку выше, от уровня предложения до уровня документа, просто удвойте соответствующий знак. Одинарный оператор (&, ~) ищет в пределах предложения, двойной (&&, ~~) — в пределах документа.

Если между двумя словами поставлен знак '/', за которым сразу напечатано число, значит, требуется, чтобы расстояние между ними не превышало этого числа слов. Если порядок слов и расстояние точно известны, можно воспользоваться пунктуацией '/+n'. Так, например, задается поиск слов, стоящих подряд. В общем виде ограничение по расстоянию задается при помощи пунктуации вида '/(n m)', где 'n' минимальное, а 'm' максимально допустимое расстояние. Отсюда следует, что запись '/n' эквивалентна '/(-n +n)', а запись '/+n' эквивалентна '/(+n +n)'.

Почтовые серверы

Помимо одностороннего получения необходимой вам информации существует необходимость этой самой информацией делиться с окружающими. В таких случаях вашим главным помощником является электронная почта. В последнее время "развелось" немалое количество почтовых серверов, и все они на первый взгляд предоставляют абсолютно одинаковые услуги, то бишь почтовый ящик и все. Однако все они отличаются не только названием и размером почтового ящика.

http://www.zmail.ru/ — бесплатная электронная почта с большим количеством дополнительных сервисов и возможностей. Вы можете зарегистрировать для себя адрес электронной почты в любом из доменов — @zmail.ru, @id.ru, @go.ru, @ok.ru, @ru.ru и @quake.ru — входящих в почтовую систему Z-Mail. По умолчанию все пользователи Z-Mail входят в систему в защищенном режиме (с использованием SSL), что обеспечивает надежную защиту передачи информации по протоколам https, SMTP, IMAP4 и POP3. Зарегистрировавшись, вы получаете наиболее популярные сервисы электронной почты: почтовый адрес в выбранном Вами домене; 3 Мб дискового пространства для хранения почты; возможность забирать почту с других почтовых серверов на Ваш почтовый ящик в системе Z-Mail; удобный настраиваемый русскоязычный интерфейс для работы с почтой; "автоответчик", "декодер" и многие другие полезные сервисы.

www.mnogo.ru — Для того чтобы завести здесь почтовый ящик, Вам необходимо: а) если Вы еще не член Клуба Много.ру — зарегистрироваться; б) если Вы уже член Клуба Много.ру — ввести номер карты и клубный пароль в форму ниже. На сервере каждому пользователю отводится по 5 Мб для входящих писем. Существует возможность автоматической переадресации почты на другой почтовый ящик. Максимальный размер и количество прикрепляемых к письму файлов — 2 Мб.

www.yandex.ru — популярнейший сервер. Размер почтового ящика — 10 Мб. Максимальный размер входящего/исходящего письма — 2,5 Мб. pop3-сервер: pop.yandex.ru (pop.narod.ru); smtp-сервер: smtp.yandex.ru (smtp.narod.ru). Проверка всех писем антивирусной программой DrWeb. Сборщик почты с ваших почтовых ящиков на других серверах, фильтры для сортировки приходящей корреспонденции, автоответчик (при помощи фильтров), пересылка писем на другие адреса (при помощи фильтров), перекодировщик писем, проверка русской и английской орфографии, режим работы с повышенной безопасностью (https://).

www.email.ru — Зарегистрировавшись один раз в любом из доменов, вы автоматически получаете регистрационный почтовый ящик в домене @aport2000.ru и можете получить произвольное число дополнительных почтовых ящиков в доменах @email.ru, @aport.ru, @omen.ru, @aport2000.ru, @au.ru и @imail.ru без прохождения процедуры регистрации. Каждый ящик в любом из доменов имеет объем 3 Мб. Число прикрепляемых к одному письму файлов не ограничено, а общий размер письма и прикрепленных файлов не должен превышать 2 Мб. Здесь также имеется "Внешний ящик", который позволяет работать с любыми другими почтовыми системами, в которых вы имеете почтовые ящики. Через внешний ящик вы можете получать письма, приходящие на ваши внешние адреса, отсылать письма так, как будто вы это делаете на внешней почтовой системе. При этом доступ ко всем вашим внешним ящикам будет происходить из системы "скорая почта" со всеми удобствами, которые наш сервис предоставляет для обычных ящиков. Размер внешнего почтового ящика пока составляет 2 Мб, но в дальнейшем существует возможность его увеличения.

www.rambler.ru — Достаточно популярный почтовый сервер, поэтому о нем коротко. Бесплатный почтовый ящик на 5 мегабайт, расширенные возможности фильтрации почты, календарь с напоминаниями, адресная книга, подборка свежих новостей, удобный интерфейс, доступ к почте с мобильного WAP телефона (http://wap.rambler.ru/). Конференции на различные темы. Обсуждение проектов Рамблера.

www.hotbox.ru — Пользователю предоставляется 20 Мб памяти для хранения корреспонденции и 20 Мб для создания своей странички. Максимальный суммарный размер письма — 15 Мб, максимальный размер прикладываемого файла — 10 Мб, количество файлов ограничено только их суммарным объемом (от 10 до 15 Мб в зависимости от типов файлов). Количество записей в адресной книге не ограничено.

Вы можете зарегистрировать для себя адрес электронной почты в одном из доменов — @fromru.com, @hotbox.ru, @pochtamt.ru, @mailru.com, @pisem.net, @krovatka.net, @rbcmail.ru — входящих в почтовую систему Hotbox.ru. Этот адрес не зависит от провайдера интернет-услуг — Вы можете менять провайдеров, но адрес останется неизменным.

Помимо почтовых ящиков, на сервере Hotbox.ru Вы можете бесплатно зарегистрировать доменные имена третьего уровня и, таким образом, бесплатно разместить в Сети виртуальный веб-сервер.

Защищенный режим работы Hotbox.ru (с использованием SSL) обеспечивает надежную защиту передачи информации по протоколам HTTPS, SMTP, IMAP4 и POP3.

Вы сможете сделать переадресацию входящей корреспонденции на любой адрес или несколько адресов.

Пользователям Hotbox.ru предоставляется англо-русский и русско-английский словарь-переводчик, а также проверка орфографии на двух языках (русском и английском).

В следующем номере вы сможете найти информацию о хостинге для ваших сайтов, чатах и, конечно же, ответы на ваши вопросы, которых безусловно будет немало.

Dimasan, Dimasan@tut.by

Если вам кажется, что ситуация улучшается, значит вы чего-то не заметили. (Второй закон Чизхолма)

Всем привет! Несмотря на немного пессимистичный эпиграф, у меня все хорошо, чего, собственно, и вам желаю:). Ну, а перед тем, как перейти к вашим письмам, хочу немного поговорить "о жизни". В частности, о книгах. Меня, честно говоря, поражает отношение молодого поколения (пусть не всех его представителей, но достаточной части) к книге. Конечно, homo sovremenus-а (человека современного;) можно понять — Сеть, компьютерные игры, кино- и видео-продукция... Все эти виды досуга не менее занимательны, чем чтение книг. Не "менее", но и не "более". И игры, и Интернет, и кино — отличные вещи, но с хорошей книгой навряд ли может сравниться денное и нощное просиживание штанов в чате, десятитысячный мелко нашинкованный монстр в Дьябле или очередной сверхнавороченный голливудский боевик (о кино (хорошем кино), пожалуй, поговорим в следующий раз;). Вспомните, когда и какую книгу вы прочитали последней. Если эта книга не глупая "жвачка для мозгов", вроде некачественной беллетристики, и не учебное пособие, а прочитали вы ее не более месяца назад, то я рад за вас, и следующие несколько фраз к вам не имеют никакого отношения. Если же нет, то я не стану с пеной у рта доказывать, как это хорошо и интересно — читать. Эти приевшиеся фразы вам наверняка неоднократно повторяли родители, учителя в школе или преподы в универе. Просто постарайтесь понять, что ваша собственная внутренняя культура зависит в немалой степени от того, сколько и какой литературы вы прочитали. Книга, она ведь не только развлекает, но и дает пищу для размышления, учит...

К слову, о письмах и внутренней культуре: нередко приходят такие "шедевры мысли", по совместительству являющиеся собраниями стилистических и грамматических ошибок, что аж диву даешься. Конечно, в любом случае, письмо-то я прочту, но впечатление об авторе ведь уже сложилось... Так что подумайте, может быть, стоит выделить какой-то процент своего свободного времени на чтение? Попробуйте почитать хорошие книги — я почти уверен, что вам понравится. Все, с "книжным оффтопиком" завязываю:).

Теперь хочется сказать о ваших четверостишьях в эпиграф — спасибо всем, кто откликнулся на мою просьбу, но, как видите, эпиграф сегодня снова "мой" (и однострочный). Ваши варианты как стихотворения не вызывают никаких нареканий, но... Но они, как говорится, немного "не в тему". Так что я по-прежнему жду ваших вариантов четверостиший, которые бы были яркими, хваткими и, главное, чтоб к месту. Ок?

И еще один момент — с сегодняшнего выпуска я перехожу на другой "формат", что ли, ответа на письма. Я буду комментировать не все письмо, а отдельные мысли и реплики, тем не менее, стараясь сохранить целостность мысли как своей;), так и авторской. Если вам лично такой подход не по душе, то вы можете об этом прискорбном факте мне открыто заявить в письме, и если недовольных наберется достаточно, то отвечать дальше я буду постарому. Кроме того, отмечайте, пожалуйста, в своих электронных письмах, можно ли публиковать в газете ваш адрес электронной почты. Если никаких указаний на этот счет в письме не сделано, то адрес публиковаться не будет.

Ну вот, обо всем, вроде как, упомянул, все припомнил и что хотел, то рассказал, — теперь к делу. Писем скопилось неописуемо много, просто "вагон и маленькая тележка":), поэтому в комментариях постараюсь быть краток и говорить по существу. Все, поехали...

[Swifty]

Здрасьте, "Виртуаловцы", и тебе привет, Nickky.

И тебе привет, добрый человек!

Какой-то ты стал злой в написании обзоров! Ну ладно с Wolfenstein-ом — там и правда гамез скучноватый, но зачем так ругать Medal Of Honor: Allied Assault — совершенно классную гульку, тем более, что она тебе самому понравилась?!? Я так вообще в осадок ушел — такого геймплея давно уже не было!

Ругать есть за что — поругал. За что хвалить, тоже хватает — похвалил. Обзор получился достаточно объективным, не находишь?

Вот, например, не понравился тебе звук — ни EAX-а, ни A3D, а вот ты поменяй свои колонки за $10 и хотя бы надень нормальные наушники — такого звука, такой музыки ты редко где еще услышишь! Я, например, сижу, играю, и вдруг — ба! Не могу понять — кто музон врубил? Оказывается, это тема заиграла. Так что звук и музыка не меньше 9,5!

По порядку. EAX и A3D никоим образом не зависят от качества колонок (у меня, кстати, отличные колонки SVEN 678 — цену, при желании, можешь сам по прайсам посмотреть). И эти технологии МОН:АА не поддерживает. Факт? Факт. Звук и музыка неплохи, но ничем не выделяются и не запоминаются. Имхо, конечно. Пример грамотной игровой музыки (для меня): Heroes 4, особенно тема в "эльфийском" замке, Etherlords (из новых), Command & Conquer, Starcraft (из старых-добрых). Может музыка МОН:АА сравниться хотя бы с этими шедеврами игрового музыкостроения? Нет.

А где ты видел такую реализацию оружия? Контр-страйк не в счет. Вообще вырубило заявление по неинтерактивности, видите ли, нельзя лампочек побить. Как этого нельзя, так давайте игру давить, что ли?!?

В идеальной игре все должно быть прекрасно. Почему в том же Wolfenstein сделали Gray Matter-овцы интерактивность, а разработчики МОН: АА — не захотели? А игру "давить" ни в коем случае из-за этого не стоит. О чем я честно сказал в обзоре.

Меня, например, уже ТОШНИТ от этих лампочек, стульчиков, которые можно покидать (зачем?) и автоматов с газировкой — по-моему, надо или делать все окружение интерактивным, либо ничего.

Как показывает практика других разработчиков, можно сделать все или почти все интерактивным. А "ничего" всегда проще, чем "все".

Еще тебе не понравилась заскриптованность — мол, во время высадки в Нормандию мало человек участвует, бла-бла-бла. Дык если бы разработчики сделали полномасштабную высадку с реальным количеством, ботов эдак хотя бы 5000, с той же графикой, даже P4 2000 Mhz с GF3Ti500 обсчитывал каждый кадр секунд эдак 30.

"Русский программист не ищет решение проблемы, а доказывает его невозможность" (С):) Если бы хотели, сделали бы. Хотя бы спрайтов наклепали "для видимости". Меньше детализацию сделать. Тумана подпустить... Мало ли чего можно придумать. Но проще всего сказать: "Не, такого не сделаешь — и так схавают". И ничего не делать.

Я, конечно, понимаю, личное мнение автора, свобода слова etc., но давайте уже действительно не путать ламерские поделки с классикой жанра.

P.S. МоН — последнее.

Это называется не личное мнение, а претендующий на беспристрастность обзор. МоН:АА действительно не "ламерская поделка", но и на классику жанра не тянет — просто добротная игра. Quake, Unreal, Duke Nukem, Doom, Half Life — вот классика жанра. Ну, а все остальное — суетное и временное.

[Dwarf]

Наконец у продавцов слово Grandia 2 перестало вызывать какую-то бурную; а главное непонятную, реакцию. Появилась двухдисковая версия от 7-волка. О переводе ниже... 1. Графика. Хороша, учитывая то, что это консольный порт. Просто великолепные, на мой взгляд, архитектура и дизайн городов. В каждом новом поселении имеются уникальные здания, со своим неповторимым стилем. Доброго слова также заслуживает и реализация заклинаний. Сделано не то чтобы супер, но красиво. Однако большинство роликов на компе просто не смотрятся, а простота некоторых пещер просто убивает. Короче, 7/10. 2. Звук и музыка. Звуки, как обычно, хороши. Но вот музыка спорная, она просто приставочная и все. Хотя треки хорошие, и даже более. 7/10. 3. Геймплей. Немного непривычна мне сама система боя. Полоска не поделена на три части и не цельная. Имеется две полоски: первая отвечает за готовность, а вторая — за выполнение действия. Также доселе не было никаких яиц магии. В партии участвуют не три персонажа, как раньше, а четыре. Главное, что игра затягивает, и за геймплей можно выводить довольно высокую оценку. Просто JRPG сейчас очень мало... 4. Ну и перевод. Ужасно, "волк" мало того, что коряво написал тексты, так еще и у вырезал большую часть английской (замечательной) озвучки...

P.S. Неплохо бы сделать рубрику, где читатели смогли бы "выставлять" свое мнение об играх.

Так есть же такая рубрика. "Н@ша почта" называется:).

[Jacome Kazanove]

В городе Гомеле такие игры, как Counter-Strike и Quake, признаны играми, пропагандирующими жестокость. Это распространяется только на город Гомель. Помогите, пожалуйста, могут ли местные власти такое сделать, и если могут, то почему это распространяется на нас, а во всем мире эти игры признаны всеобщими.

Местные власти могут абсолютно все — на то они и власти. Так что если сии товарищи "взялись" за ваши клубы, то можешь лишь принять мои соболезнования...;(Даже если игры не пропагандируют жестокости и насилия, а высокопоставленные дяди думают по-другому, то их навряд ли можно переубедить. Теперь моя точка зрения на вопрос (камрады, приглашаю подискутировать на эту тему — пишите!). Я считаю, что контроль над деятельностью расплодившихся ныне на каждом углу клубов необходим. Ситуация, когда подросток идет в клуб, а не в школу, нередка и не нормальна.

Когда первоклассники (или дошкольники) не умеют толком читать, зато умеют стрелять бандитов в Counter Strike — разве это хорошо? Конечно, лучше, чтобы подростки проводили время в клубах, чем "киряли" по углам или били друг друга "в реале". И, тем не менее, необходимо установить хотя бы минимальный контроль над тем, во что играют наши дети (в клубах, хотя бы). Я имею в виду детей до 10 лет. Нередко я вижу их, играющих в клубах без присмотра родителей. Именно в таком возрасте (до десяти плюс/минус пару лет) дети, на мой непрофессиональный взгляд, больше всего подвержены влиянию "виртуальности", и игра в "не совсем" корректные игровые продукты может негативно повлиять на детскую психику. С другой стороны, чего стоит родитель, отпустивший маленького ребенка без присмотра? Проблема сложна, решение — неоднозначно и туманно. По крайней мере, я (пока?) четких и эффективных мер не вижу. Разумеется, властям проще всего "запретить" и наивно полагать, что после их запрета все поголовно перестанут играть в сверхпопулярные шутеры (в CounterStrike и Quake). Запретный плод сладок, и, так или иначе, играть в сии шедевры все равно будут. Проблема есть, проблему нужно решать, но однозначно не примитивными и прямолинейными мерами.

[Александр Данилов aka Chrone]

Здравствуйте, многоуважаемый и многострадальный Nickky.

Здравствуйте, добрый человек!

(Воспользовавшись случаем, прошу вас передать привет вашему не менее многострадальному "почти тезке" на ТУТ.БУ)

Да я ему уже замучался говорить "привет" и "сорри за беспокойство";), тем более что "тезок" на тутбае много...

В апрельском номере сего года в рубрике "НАША ПОЧТА" некий "Вака" 1996(?!) выразил "некоторые мысли". Вы, Nickki, оставили его письмо без комментариев (и, похоже, правильно сделали) и предоставили читателям право поспорить. Вообще, я не любитель споров. Категорически не согласен с тем, что "в споре рождается истина". Так что не буду спорить, а просто скажу. Тем более что очень уж ручки чешутся... приступим.

Вака заметил, что русские игры на рынке не составляют конкуренцию забугорным. А что вы хотели?! Что, интересно, "совковое" вообще (кроме мозгов, что ли) составляет конкуренцию на рынке? Белорусские грузовики?! Да, "наших" игр ничтожно мало. Но они есть, и какие! "Ил-2 Штурмовик", "Демиурги", а разрабатывающийся Бурутом "Kreed" — такое нельзя оставить без внимания.

Согласен. "Редко, но метко", что называется...

Еще Вака пускался в описания несчастной жизни "рядовых бедных игроков". Ну, это уже чересчур! Поясню. Я регулярно читаю ВР, хотя дома у меня компьютера нет (и вряд ли появится до тех пор, пока я сам на него не заработаю). Сравнительно недавно, оценив свое финансовое положение и представив себе не слишком отдаленное будущее, я решил устроиться на постоянную работу (я еще и учусь). Не ахти какую, но на бутылку Кока-Колы/Пива, Чупа-Чупс/Сигареты и номер ВР хватает. Работа моя связана с компьютером, и в моем распоряжении имеется средненький PC и ужасный Интернет. Погейматься на работе мне удается ой как не часто. Но я хочу быть в курсе событий в белорусском игровом пространстве и поэтому покупаю ВР, чтобы однажды, сэкономив на пиве и сигаретах (Кока-Коле и Чупа-Чупсе), купить ту самую неповторимую гульку, которой выделю чуточку своего рабочего времени. А ныть о том, что у нас, "рядовых геймеров", куры давно склевали все капиталы, должно быть, наверное, стыдно, что ли. Хочешь гейматься — умей вертеться!

Резонно. Вот вам, всем "несчастным" и "обиженным судьбой" живой пример для подражания:). Я рад за тебя, Александр!

Также Вакой было замечено, что российские паблишеры и девелоперы якобы не продают игры у нас по приемлемым ценам. ЧУШЬ! Вы в третьем номере ВР интервью с Букой не читали?! Качественную локализацию (лицензионную!) большинства бестселлеров игровой индустрии можно купить у нас по просто идиотской цене (по сравнению с западными расценками). Лицензионные "Демиурги" продавались по 12 тыс. б.р. (2CD) Локализаторов-издателей в России хватает: Бука, 1С, Руссобит и т.д. Западные толстосумы (по крайней мере, некоторые) поняли, что с Рашей можно торговать, делая скидки на благосостояние среднестатистического совкового геймера.

Замечу, что не все поняли. "Распальцованные" (вроде Мейера, Мулине, Blizzard и пр.) навряд ли когда-нибудь вообще пойдут на уступки;(.

И еще, чем моральная недолговечность приставок отличается от компьютерной? (В письме от Ваки присутствовало много возмущений и грустных воспоминаний о DC и т.д.) Тот же расклад: продал старое — добавил наличности — купил новое (апгрейт — есть такое слово:). А ... Вака рассчитывает единственным капиталовложением обеспечить себе бесконечный fun...

С тем, что геймплей в современных играх как-то отходит на второй план, я согласен. Но не надо бежать в магазин за веревкой и мылом или засорять форумы и страницы газет камнями в огород девелоперов и издателей. Раз в 2 года что-нибудь толковое да и выходит. Кроме того, не надо забывать про то, что уже вышло, но о чем мало кто знает. Раньше-то геймплей был на первом месте! И примеров тому хватает: интерактивное чтиво (Interactive Fiction), рогалики (roguelike — по-моему, идеальный вариант для "бедного геймера", и, к великому счастью, в ВР им тоже уделяют внимание). Есть хоть какой Интернет дома/на работе — играй в MUD, PBEM, наконец! Мало?! Купи б/у-шный Геймбой (плеер для геймера!), играй в настольные Wargames и RPG, в MTG (чем не виртуальные радости?), делай их сам, скачай RPGMaker и сделай сам убойную JRPG (графика никакая? Так создайте такой геймплей, чтобы Blizzard упал со стула и подавился пончиком, а сверху его придавил Westwood, бьющийся в конвульсиях сердечного приступа). А обижаться на создателей игр, по-моему, глупо — они тоже хотят кушать. Можно хоть всю ночь выть на луну, но геймплей от этого не улучшится...

И последнее: не забывайте, в какой стране мы живем. Поэтому не надо делать удивленные глаза и недоумевать по поводу количества "наших" игр на международном рынке и цен на железо и официальный софт. В последнее время как-то часто некоторым читателям ВР не нравится наличие ссылок на страницах газеты вместо конкретной информации, рассказы про загадочный и недостигаемый онлайн и почти мифических зверей — новейшие консоли. Зря вы это. Легко, конечно, сетовать на отсутствие Интернета, лежа на диване, а вот пойти и заработать на поход в Интернет-кафе — уже сложнее. Эти замечательные ребята (коллектив ВР) делают все, что могут. И, по-моему, у них это замечательно получается! Дай бог им здоровья, денег и новых талантливых кадров. И чтобы потратили они это все на ублажение нас — среднестатистических белорусских геймеров:). И тогда станет газета в три раза толще и в десять раз интереснее, заткнет за пояс все другие представителей гейм-прессы и станет всесоюзной! (О, Господи! Занесло-то как...)

Рядовой белорусский геймер, Александр Данилов aka Chrone.

Вот, товарищи, пример грамотного, как по форме, так и по содержанию, письма. Спасибо тебе, Алекс, за письмо и теплые слова.

Почтальон Nickky (nickky@tut.by)

Зачем мы играем?

Философия изучает много вопросов, на которые ну никак нельзя дать однозначные ответы; собственно, она для этого и сделана. Что такое человек? Зачем мы живем? Все эти вопросы общеизвестны, и вариантов ответов и без нас имеется более чем достаточно. А что будет, если спросить о вполне злободневных для геймера вещах: "А для чего мы играем?" и "Что дают нам игры?", имея при этом в виду именно компьютерные игры вне зависимости от платформы? Варианты ответов будут разниться не меньше, причем не только в зависимости от того, к какой группе людей принадлежит человек. Но об этом чуть позже расскажу подробно.

Что это за группы? Если разделить людей по их отношению к играм вообще и по типам ответов на наши вопросы, то получится что-то вроде такого списка:

1) Собственно геймеры, то есть те, кто к играм относится более-менее серьезно: читает журналы, знает о выходящих новинках и прочая, и прочая. Но ключевое слово здесь — "серьезно", все остальное — это уже побочные эффекты.

2) Профессиональные компьютерщики, то есть те, кто мало интересуется играми, но редко отказывается от того, чтобы отвлечься таким образом от дела. Программисты вполне могут быть и настоящими геймерами, к этой группе относятся именно те из них, которые по каким-то причинам не могут считаться таковыми.

3) Основная масса потребителей игр, то есть личности, которые мало разбираются в компьютерах, не намного больше знают об играх, но играют в них часто. Такие личности обычно при выборе диска руководствуются советом продавца, предпочитают русские версии и крайне редко проходят что-либо до конца.

4) Нейтрально относящиеся к играм люди, то есть те, кто примерно представляет себе, что такое компьютер, либо же умеет с ним обращаться на уровне пользователя, пробовал различные игрушки, но при этом остался к ним равнодушен.

5) Не имеющие по этому поводу своего мнения, то есть те, кто в компьютерах не разбирается совершенно и для кого любое действие с ними (неважно, запуск игры или же текстового процессора) есть признак того, что человек многое знает и умеет.

6) Люди, отрицательно относящиеся к компьютерам вообще.

7) Люди, отрицательно относящиеся к играм.

8) Все остальные, чье мнение нас не интересует по причине его отсутствия.

Начнем с конца, стараясь при этом не опускаться до заявлений в духе "признак психической ненормальности и неадекватности поведения". Итак, отрицательно к компьютерам и, в частности, к играм чаще всего относятся люди старшего возраста, для которых новые технологии прочно ассоциируются с общим развалом страны, проблемами нравственности, культуры и прочая, и прочая. Понимать что-либо они не могут, а чаще попросту не хотят. На наши вопросы у них ответ один: "Люди маются дурью вместо того, чтобы заниматься делом". Что ж, свободу слова никто не отменял.

Люди, не разбирающиеся в компьютерах, обычно относятся к играм несколько восторженно, с удовольствием наблюдают за действиями геймера, задают вопросы. Они слабо представляют себе, что дает игра человеку, считают, что от них, равно как и от работы на компьютере, надо отдыхать (а зачастую и не отличают эти процессы (работа и игра) друг от друга). Однако самому "чайнику" любая игра (или наблюдение за ней) дает возможность лишний раз приобщиться к поразившим его новым технологиям. Путь от новичка к программисту через геймера достаточно популярен, ведь понять, как работает компьютер, намного проще, если человек уже знает, как им пользоваться. И если человек смог по своей инициативе начать разбираться с чем-то новым для себя (игры), то он сможет сделать и следующий шаг, в то время как, скажем, девочка-секретарша, научившаяся по книжке основам работы с офисными приложениями, предпочтет оттачивать умения исключительно в знакомой области. Так вот, наши новички вряд ли ответят на вопрос, зачем нужны игры другим, да и для себя ответ сформулировать затрудняются. Да, игры — прежде всего интересное времяпрепровождение, но, в отличие от банального набора из карт, вина и девочек, оно еще и несколько полезно, и в высшей степени современно. К тому же они заманивают "диких" людей в околокомпьютерный мир, после чего большая их часть там и остается. И, наконец, отличный способ решить проблему непонимания между поколениями — это усадить старшее поколение за игры, купленные им для поколения младшего.

Одно время я считал, что если человек не признает компьютерные развлечения, то это может означать только то, что он попросту ничего и не видел, а на "уже приобщившихся" людей возложена приятная миссия просвещения данной заблудшей овцы. Но, как ни странно, есть люди, просто относящиеся к играм нейтрально. Они понимают, что сам по себе компьютер — лишь необычайно полезный инструмент, при необходимости пользуются этим самым инструментом, однако игры их не трогают совершенно. Возможно, кто-то из них просто еще не успел проникнуться, не нашел именно что-то свое, но не будем гадать. Отношение к предмету нашего разговора у таких людей странное... они обычно вспоминают и о вреде компьютера для глаз, и о том, что намного полезнее бегать за мячом во дворе, а не тыкать в экранный мяч курсором. Для них самих игры не значат абсолютно ничего, а вот мнение о мотивах других разнится достаточно сильно. Кто-то считает, что это лишь безобидный способ провести время, что-то вроде хобби. Кто-то сетует на то, что игры заменяют людям значительную часть якобы нормальной жизни. И, наконец, находятся личности, сравнивающие игру с наркотиками. На гневные "почему" они отвечают: а мы, дескать, смотрим со стороны, поэтому нам и видно лучше. При желании признаки увлечения играми и вправду всегда можно сравнить с признаками зависимости от наркотиков и сказать, что они одинаковы с точностью до терминов. Другое дело, что игры... безвредны, а наркотик по определению должен быть опасен — иначе разрушатся все соответствующие законы и потеряют смысл висящие на каждом столбе (условно говоря, разумеется) лозунги.

Самая многочисленная часть любителей игр, заметная даже в масштабах всего населения нашей необъятной Родины, состоит из существ под названием gamer casual. Именно для них развернута вся сеть палаток, торгующих продукцией наших родных пиратов, ради них игры оперативно утаскиваются у западных флибустьеров и переводятся на "рунглиш" и прочие смеси кириллицы и латиницы. Собственно, и подавляющее большинство игр, выпускаемых буржуйскими разработчиками, также рассчитано именно на таких личностей, только местных, буржуйских. Массовый потребитель — существо по всем параметрам среднее. Да, конечно, глупо было бы ожидать от него отрицательного отношения к играм, однако и его восторженные выкрики также не вызывают особого воодушевления. Для казуалов игры — это прежде всего нечто обыденное. Так что если и проводить аналогии, то игры — это скорее не наркотики или, скажем, сигареты, а что-то вроде картошки с мясом. Игр должно быть много, то есть меню должно время от времени меняться... и они, что важно, не должны особенно напрягать человека. Зачем казуалу нужны игры и что они ему дают? Он может играть либо для того, чтобы убить время, либо для того, чтобы получить от этого удовольствие. Разница между этими вариантами достаточно расплывчата, но она есть. Аналогично бывают игры, которые сами развлекают человека, а бывают те, которые только создают условия для того, чтобы человек мог развлечь себя в одиночку либо в компании друзей. Что дают казуалу игры? Очень важный момент, который во многом и отделяет их от геймеров, — это знание языков либо отношение к изучению языков (это не основной отличительный фактор, а скорее побочный эффект, который легко отследить). Человек, не знающий английского (ограничимся пока что им... японский, к сожалению, все еще относится скорее к экзотике), которого все больше и больше привлекают игры, рано или поздно начнет сталкиваться с тем, что русификации плохи не только из-за зависаний. Конечно, лишь единицы начнут изучать язык только ради игр. Однако дело в том, что большинство околокомпьютерных личностей и так владеет основами английского языка, им нужно лишь расширять и углублять знания, а в этом всем желающим без проблем поможет какая-нибудь хорошая RPG (классическая PC RPG или любая JRPG). Тем, кому обучение не требуется, игры дают возможность поддерживать свой уровень знаний и расширять словарный запас. Без знания языка стать настоящим геймером хоть и возможно, но крайне сложно, это сравнимо с попыткой глухонемого стать полноценным членом общества. Так что закоренелый казуал — это прежде всего человек, который не хочет учить языки, не хочет изучать серьезно компьютер, не хочет вникать вообще во что-либо, ему нужно только убить время наиболее приятным и легко доступным образом.

Однако и казуалу игры приносят пользу. Существуют плюсы, доступные всем, кто играет сколько-нибудь часто, — общее улучшение психического состояния, избавление от стрессов и комплексов, а также ускорение умственного развития, что особенно заметно у детей. Тот факт, что время для игры на компьютере, возможно, будет выделяться за счет чтения книг, с лихвой компенсируется тем, что на уколы в подворотнях времени у него не останется совсем.

Ну и, наконец, люди приобретают специфические навыки — умение профессионально играть. Обычно реальную пользу (материальную) это приносит компьютерным спортсменам (если честно, не видел ни разу я личности, на этом реально зарабатывающей, но тем не менее) и игровым журналистам.

Окончание на стр. 18

КОДЫ

Heroes of Might and Magic IV

Нажмите Tab и вводите следующие коды:

nwcAmbrosia — бесплатные материалы.
nwcGoSolo — автоматическая игра.
nwcAres — выиграть битву.
nwcAchilles — проиграть битву.
nwcAthena — получить навык.
nwcThoth — увеличить уровень.
nwcIsis — выучить заклинание.
nwcRagnarok — проиграть сценарий.
nwcHermes — неограниченное движение.
nwcValhalla — выиграть сценарий.
nwcSacrificeToTheGods — максимальная удача.
nwcSphinx — открыть карту-пазл.
nwcImAGod — получить доступ к меню чит-кодов.
nwcPan — максимальная мораль.
nwcCityOfTroy — построить все здания.

Чит-коды для получения предмета или монстра:

nwcHephaestus — elven_chainmail
nwcEtTuBrute — dagger_of_despair
nwcExcalibur — ring_of_greater_negation
nwcNibelungenlied — sword_of_the_gods
nwcTristram — crusaders
nwcLancelot — champions
nwcStMichael — angels
nwcSevenLittleGuys — dwarves
nwcMerlin — magi
nwcCronus — titans
nwcBlahBlah — vampires
nwcHades — devils
nwcUnderTheBridge — trolls
nwcKingMinos — minotaur
nwcXanthus — nightmares
nwcFafnir — black_dragons
nwcDoYouSmellBrownies — sprites
nwcFenrir — wolves
nwcFixMyShoes — elves
nwcTheLast — unicorn
nwcRa — phoenix
nwcValkyries — ogre_magi
nwcGrendel — behemoth
nwcPoseidon — sea_monster
nwcPrometheus — shroud_fow

Monsterville

Начните игру, добавив в командной строке следующие параметры:

/NOAI — у монстров не будет интеллекта.
/MAPDESIGN — запустить редактор уровней.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Вводите следующие коды во время игры:

BACKDOOR — активировать все читкоды.
PEEPSHOW — получить доступ ко всем роликам.
ROADTRIP — получить доступ ко всем уровням.
YOHOMIES — получить нового игрока.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

Чтобы включить режим чит-кодов, вызовите консоль, нажав Shift и ~ (тильда) и наберите devmapall. Затем вводите следующие коды:

god — режим бога.
noclip — проходить сквозь стены.
Notarget — враги будут игнорировать вас.
kill — самоубийство.
give all — получить здоровье и все виды оружия.
give health — установить здоровье на 100%.
give armor — установить броню на 100%.
give ammo — получить полный боекомплект.
give X# — получить предмет (с номером #).

Command and Conquer Renegade

Во время игры нажмите ~, чтобы вызвать консоль. Затем вводите следующие коды:

extras fnkqrrm — включить дополнительные чит-коды.
admin_message — послать сообщение от администратора всем игрокам (только для сервера).
message (сообщение) — послать сообщение всем игрокам (только для сервера).
display fps — вкл./выкл. FPS.
game_info — показать информацию об игре в консоли.
gameover — завершить текущую игру (только для сервера).
kick — убрать игрока и запретить ему вход в игру (только для WOL серверов).

Quake 3 Team Arena

Вызовите консоль кнопкой ~ и наберите:

/NOCLIP — прохождение сквозь стены.
/CG_THIRDPERSON 1 — вид от третьего лица.
/IAMACHEATER — получить доступ ко всем уровням (Skill 1).
/IAMAMONKEY — получить доступ ко всем уровням (Skill 100).
/god — режим бога.
/give all — дает все оружие.
/give health — дает здоровье.
/give armor — дает бронежилет.
/give quad damage — дает quad damage.
/give personal teleporter — дает personal teleporter.
/give gauntlet — дает gauntlet.
/give machinegun — дает machinegun.
/give shotgun — дает shotgun.
/give granade launcher — дает granade launcher.
/give rocket launcher — дает rocket launcher.
/give lightning gun — дает lightning Gun.
/give railgun — дает railgun.
/give plasma gun — дает plasma gun.
/give bfg10k — дает BFG10K.
/give grappling hook — дает grappling hook.
/give ammo — дает все ammo.

World War 2: Iwo Jima

Во время игры нажмите клавишу ', чтобы вызвать текстовый экран. Затем вводите следующие коды:

give(название оружия) — Получить оружие.
give(название оружия)ammo(количество) — Получить патроны для оружия.

Примечание: некоторые виды оружия недоступны для всех уровней.

Список всех видов оружия: Machete, Colt45, Rifle, Bazooka, Machinegun, Flamethrower, Landmine

Aquanox

Неограниченные кредиты:

Используйте текстовый редактор, чтобы редактировать файл "player_start.des", находящийся в папке /aquanox/dat/sav

Найдите строку, где указано количество кредитов игрока, и замените значение на 999999.

Capitalism 2

Во время игры наберите Shift+6,7,8,9, чтобы включить режим чит-кодов. Если вы ввели коды правильно, то появится подтверждающее сообщение. После этого нажмите Alt+C и вы получите 10000000 кредитов.

Kohan: Immortal Sovereigns

Нажмите Enter во время игры и набирайте чит-коды:

free gold — максимальное количество золота.
hoody hoo +10 — получить все виды продукции.
speed it up — увеличить скорость строительства.
unpleasant dreams — устроить катастрофу.
yeahbam — выиграть миссию.
show fog — открыть карту.
show GRID — сетка вкл./выкл.
show CONTROL — зона контроля вкл./выкл.
show SUPPLY — зона снабжения вкл./выкл.
show GUARD — зона охраны вкл./выкл.
show POPULATION — зона населения вкл./выкл.
show DAMAGE — повреждения вкл./выкл.
show BLOCKED — блокированные плитки вкл./выкл.
show TILENUMS — номер плитки вкл./выкл.
show TYPES — различные виды ландшафта вкл./выкл.
show HEALTH — панель здоровья вкл./выкл.
show DETECTION — зона обнаружения вкл./выкл.
show SAIREGIONS — районы SAI вкл./выкл.
show SAIDEBUG — отладка SAI вкл./выкл.
show FOG — туман вкл./выкл.

Heavy Metal FAKK 2

Чтобы включить консоль, зайдите в меню Video/Audio->Advanced Options, затем щелкните на консоль или нажмите ~.

Во время игры набирайте:

god — неуязвимость.
give all — все оружие.
notarget — враги не атакуют.
noclip — прохождение сквозь стены.
health 100 — полное здоровье.
eventlist — показать все возможные команды.

Diablo

По Diablo 2: Как вынимать камни из оружия и вещей? Как выбрать уровень сложности в игре (в опциях нету)?

Камни и руны, будучи вставленными, не достаются. О чем уже многократно писалось/говорилось. Уровень сложности также выставить невозможно. После прохождения игры тебе предложат продолжить игру на более высоком уровне сложности. Всего их три: Normal, Nightmare и Hell.

Пишет Вам поклонник игры Diablo 4: Lod. У меня есть несколько вопросов (только не смеяться, потому что я только начал играть в эту прекрасную игру):
Как бросать бутылочки с газом, ядом в противника?
Какие цвета соответствуют камням (от дешевого до совершенного)?
Что значит "редкая вещь" (я вроде бы не встречал таких)?
Если чинить вооружение и доспехи, то увеличиваются ли наносимый урон и защита?
У меня реакция на эту игру, как у кота на валерьянку! Надеюсь, Вы поможете мне освобождать мир от дьявола? A.J.

Гм. Ты пробовал доки, FAQ-и или гайды читать? Попробуй, преинтересное занятие, скажу тебе. А помочь помогу, чего уж там... 1) Левой кнопкой щелкай по врагу, бутылку положи на место оружия (меча, лука и т.п.). 2) Цвет камня соответствует не его ценности, а типу (белый — алмаз, красный — рубин). Ценность нужно отличать по форме — простой "прямоугольник" это самый дешевый (Chipped) камень, а красивый большой многогранник — самый классный (Perfect). Вот тут (http://www.battle.net/diablo2exp/items/gems.shtml) есть исчерпывающая информация по данному вопросу. С картинками. 3) "Желтая" вещичка с 2-6 дополнительными магическими свойствами. 4) Нет.

Вопрос по Diablo II: Lord of Destruction. У меня Некромант 41 уровня. Сколько силы нужно качать Некрому для прохождения Диабло на Hell?

Минимум. Чтобы основные шмотки таскать хватало.

В том же Diablo II: можно ли клепать коллекционные шмотки в Horadric Cube? Если можно, то подскажите парочку рецептов.

Имеются в виду зеленые вещи из наборов, так? Их в кубе делать нельзя.

Мне рассказали, что если в шмотки вставлять руны в определенной последовательности, то получаются очень приятные вещи. Если это правда, то подскажите парочку рецептов для Некромантских палочек. И вообще, с чем нужно ходить Некрому на высоких уровнях сложности?

Правда. Работают в D2:LoD 1.9. Вот единственный "официальный" пример: White это двухсокетный ванд + Dol + Lo. А "Некрому" нужно ходить с хорошим вандом, чтобы +2 ко всем скиллам и еще плюсов бы давал к резистам/полезным скиллам.

С каким наемником нужно проходить Diablo II на Hell?

С Holy Freeze или Might паладином из второго акта. "Адназначна".

Что случается по сюжету с Архангелом Тираэлем в последнем ролике?

В самом последнем ролике, похоже, всему приходит [censored]. Или наоборот: все оживает, расцветает и т.п.

Какие скиллы вы посоветуете раскачивать Волшебнице в Diablo II: Lord. И еще, что за гидра, которую она может вызывать (ну очень хочется узнать)? Как узнать, вещь ли это из набора или нет, что за они? A.J.

Обязательно Warmth и Frozen Orb "замаксить", мастери соответствующие прокачать, Static Field нужен... А вообще, по моему мнению, стоит развивать, в основном, либо огненные, либо морозящие скиллы — скиллы, связанные с молнией (атакующие, разумеется), гораздо хуже огня и холода.

Родимые, выручайте! Играю в Diablo II: Lord. Некромантом (16 уровень). Не могу укокошить Andariel. Вешаю на нее Iron Maiden (1 уровень) и выпускаю Glay Golem. Она убивает моего голема с двух ударов и принимается за меня. Я убегаю и еще выпускаю голема, которого Andariel сровняла еще раз с землей. Также портит всю картину ее яд. Каким способом можно убить эту "пачвару"? A.J.

Нанять девушку ("пушечное мясо"). Упорно долбить. Еще немного подраскачаться на других монстрах. Туча вариантов. Пройдешь рано или поздно.

Вам пишет поклонник ВР Юрий aka Diablo. Мне нужен небольшой Heeelp по 2-ой Дьябле! Подскажите, пожалуйста, реально ли завалить Ancients на Nightmare варваром 47 уровня, если да, то plizzz напишите, какие умения нужно использовать, что делать и т.д.

Одному трудновато будет. Качай Battle Orders, возьми напарника, Leap Attack пробуй. А проще всего — позови кого-нибудь на помощь (в клубе или по модему), и пройдите Ancient-ов вместе. Лучше всего проходить на пару с паладином или раскачанным некросом.

В прошлом году, я помню, был такой сайт HACKER.ru. А куда он делся сейчас. Может, поменял свой адрес?

Вроде бы просто умер и все. Нового адреса я не знаю;(

Народ, где можно найти патч на Diablo2:LOD до версии 1.09?

На сайте разработчика: http://ftp.blizzard.com/pub/diablo2exp/patches/LOD_109d.exe или на http://www.gamecopyworld.com.

Я столкнулся с такой проблемой. В Diablo2:LOD 1.8 качал я своего варвара. Потом диабла мне надоела, и я ее удалил. После, когда я захотел еще раз поиграть в LOD, то игра не распознавала моего героя. Может, дело в том, что раньше была версия 1.8, а потом 1.7??? Заранее благодарен, ALX.

Разумеется. Поставь 1.8 — и все должно быть в ажуре.

Подскажите мне, где можно скачать Krack к Diablo 2 для разгона игроков. Пожалуйста, укажите ссылки на сайт (или сайты).

http://www.ag.ru/cgi-bin/cheats/ch.cgi?id=4795&type=7&lng=0, http://www.diablo.ru, http://www.planet-diablo.com...

Куб Хорадрика — вещь классная, но что делать с его помощью можно (кроме того, что Каин рассказывает)? Я чувствую, что им можно мно-о-ого разных полезных вещей делать.

Да. Можно делать собственные вещи (Crafted), просто шмотки превращать в полезные... Все мелкие детали и подробности читай у Близзардов: http://www.battle.net/diablo2exp/items/cube.shtml.

Я собираюсь покупать полную версию Diablo II + LoD на 4CD и полную версию IceWind Dale + Heart Of Winter. Но мои друзья всячески пытаются меня убедить, что D2: LOD помещается без всяких сокращений и потери качества на 3CD, а IWD: HoW — на двух, а не на трех. Можно ли этим друзьям верить и думать, что у меня на самом деле полные версии этих игр. Вообще, я двумя руками против всяких сжатий и сокращений (я считаю, что игра — не игра без роликов или звука). Но все-таки не очень хочется тратить деньги впустую. Подскажите, что лучше купить. Max

Icewind-а сейчас нету, чтоб посчитать можно было, а с Дьяблой сейчас разберемся. Итак, Diablo 2, Full Eng Edition. По дискам: D2 LoD — 510 Мб, D2 Playdisc — 610 Мб, D2 Cinematics — 445 Мб, D2 Install — 480 Мб (без ролика War3). В сумме — 2045 Мб. Получается, что, теоретически, можно все запхать на 3 CD. Но я бы все равно купил полную четырехдисковую. Просто так, для порядка. Но если "жаба душит", то бери три. Тут уж все зависит от квалификации пиратов.

Недавно начал играть в Diablo II. Какое оружие оптимально для варвара? Понятно, что варвар любым оружием валит будь здоров, но все-таки какое оружие вкупе с его навыками будет самое эффективное?

То, для которого ты раскачаешь соответствующий Mastery скилл. Практически любое Elite оружие хорошо. А уж если оно с бонусами (синее) или редкое (желтое)...

Расскажите, пожалуйста, про камни (что вставлять их в оружие и броню можно — я знаю), что с ними делать можно вообще, а то они очень редко попадаются и разбрасывать их направо и налево неохота — как их использовать с наибольшей эффективностью?

Собирать. Вставлять в хорошие вещи только Perfect камни. Три камня одного типа и одной ценности легко превращаются в один камень того же типа, но повышенной ценности.

На кой нужна нога Вирта, а то я где-то слышал, что она нужна, но где и с чем, я не помню.

После прохождения игры с ее помощью можно открыть портал на "Коровий" уровень.

Напишите, пожалуйста, вкратце, какие навыки у Варвара следует развивать на максимум. Groog.

1.9: Weapon Mastery (любую на выбор), Shout, Battle Orders, Concentrate, Iron Skin. На любителя можно попробовать Whirlwind/Beserk/Battle Cry. Все, разумеется, IMHO.

Fallout

По Фаллоуту. Где в Бониярде найти запчасти, чтобы починить гидрофермы в Адитуме. Говорил с Сэмьэлем, но ничего ценного от него не узнал. Vader.

Детали на трупе — беднягу растерзали "клошки" (Когти Смерти). Потом тащи их Майлзу, тот скажет принести их Смитти. Действуй.

Я фанат Фаллоут 2. У меня русская обрезанная версия от NeoHit 2001, и у меня вопросы:
Возле Сан-Франциско и Города на меня нападают "Охотники за бандитами" и челы в железе (полностью)+главарь. Убивают с первого раза! С моими 255 здоровья! Чем они вооружены? В какой броне? Как с ними бороться? Где достать броню с защитой более 20 единиц (лучше "металлическая плата МГ")?
Где достать оружие лучше Гаусски и Бозара?
Проблемы с входом в Военную базу (Наваро). В проходе куча камней, динамитом не взорвать, динамит в тележку на рельсах не положить. Как пройти?
Где представительства братства стали?
Где "Врата Времени" (портал на склад братства стали из Фаллоут 1)?
Через сколько уровней герою дается бонус?
Напечатайте полностью открытую карту Fallout II с городами, кафе "Забытой мечты" и т. д.?
Где взять (купить) патроны к классным пушкам (Бозар, Гауска, Паазин)?

"У меня русская обрезанная версия" — давить локализации! Даешь полную английскую!:) Теперь "ближе к телу", то есть, собственно, ответы: 1) Всем чем угодно могут быть. Может, из Pancor-ов очередями стреляют, Gatling Laser-ом или Vindicator-ом тоже очень чувствительно получается... А носимую броню можно с 90%-ной точностью определить по внешнему виду братвы. "Зеленые" — Combat Armor (боевая броня), блестящие серебряные нагрудники — Metal Armor MK1-2 (металлическая), зелено-коричневые нагрудники — Leather Armor MK1-2...

2) "Металлическая плата" — блин... Хорошая броня продается во Фриско (Сан-Франциско), есть хорошие вещи в Наварро, в Enclave.

3) Нет такого оружия. Хотя некоторым пульсовки и гатлинг нравятся... Искать там же, где и навороченную броню.

4) Наварро это не военная база (Military Base). Туда нужно проходить по другому. Через подземный ход, например.

5) В Сан-Франциско.

6) Нету. Нигде нету.

7) Наверное, имеется в виду т.н. "перки"? Каждые три уровня, если на это не влияют особенности персонажа (Skilled, насколько я помню, влияет).

8) Валяется в Интернете везде, где только можно (http://fallout2.narod.ru/images/map.gif — вот тут, например). А секретных мест на ней не будет — они случайным образом генерируются, в зависимости от характеристик партии.

Известно (кому как), что в первом Фоле (Fallout) есть две концовки — хорошая и плохая. Хорошая — убиваем предводителя мутантов и взрываем базу. Плохая — вступаем в ряды мутантов и смотрим, как мутанты громят наш Волт (Vault 13). А есть ли во втором Фоле (Fallout 2) другая концовка, предположительно с вымиранием человечества? AleXey.

Ярко выраженной "черной" концовки в Fallout 2 нет (по крайней мере, я про нее ничего не слышал, а про Fallout 2 я слышал немало). Можно лишь "локально" постьядерному человечеству напакостить:).

Застрял

Прошу Вас помочь в прохождении квеста "Приключение Инопланетянина" (Гнепа) я завис на первом уровне. У меня: трава, грязь и рекламный листок. Открыл иголкой сарай, достал бензин, залил его в машину, а ключ достать не могу (бабка мешает!). Что делать дальше???

Теперь идем к пруду (направо и еще раз направо). Пытаемся поговорить с утконосом, попавшем в капкан. Гипнотизируем его и откручиваем колышек, к которому капкан прикреплен. Освободив утконоса, берем пучок травы, в инвентори применяем траву на ком грязи. Все, что в итоге получилось, намазываем на утконоса. Добыв ключ, кликаем им на машине. Полный солюшен тут: http://www.nestor.minsk.by/vr/vr0106/vr10621.html.

Давно играю в игру "Восточный Экспресс". Мне надо купить оружие у немца. Но я не успеваю его купить, меня высаживают на остановке в Вене с деньгами. Artem.

Немцу не надо отдавать деньги, нужно договориться с ним расплатиться в Белграде.

А вообще, там много мелких деталей, чего можно сделать, а чего нельзя. А весь солюшен я тебе пересказать не смогу, уж извини.

Кстати, игра называется "Последний экспресс", если я вообще тебя понял правильно.

Помогите, пожалуйста, пройти 8 уровень в "Братьях пилотах, по следам полосатого слона". Herzog & M@x.

Карбофос, как и следовало ожидать, сбежал. Все, что вам остается, это последовать за ним. Пусть Шеф откроет верхний ящик стола, на котором стоит телевизор. Заберите мухобойку и закройте ящик. Теперь вытяните из розетки шнур телевизора и намотайте его на Коллегу. Ну, а теперь отправляйтесь на балкон.

Когда Коллега повиснет над пропастью на кабеле от телевизора, пусть Шеф последует за ним, но вот беда: противный Гнусный Мух создаст противовес, усевшись на телевизор, и помешает вашему успешному спуску вниз. Пусть Шеф мухобойкой погоняет ее как следует, и когда она улетит в соседнюю комнату, быстро повторите попытку спуска с балкона. На этот раз у вас все должно получиться.

Добрая тетушка из "БББ" дала мне помощника, а его не могу найти нигде. Прихожу ко дворцу, где идет пир. Я на кухне взял курицу и яблоко, но не знаю главного — как украсть внука короля.

Усыпить всех снотворным из аптеки, платье дать разбойникам, они и украдут внука.

В игре Neverhood я не могу пройти одно место. Я, выстрелив из пушки, спустился вниз по лестнице и дальше не знаю, куда идти. Подскажите мне, пожалуйста, дальнейший путь. Антон.

Посмотрите на монитор рядом с мостом. Нажимая на кнопку, запишите порядок появления символов (всего их должно быть 11, а на 12 послышится странный звук).

Посмотрите и зарисуйте все 12 символов. После этого желательно уйти на другой экран — для чистоты эксперимента. Вернитесь и посмотрите ровно 12 символов (не больше и не меньше). Запишите их. Один из символов отсутствует, а один (он сопровождается звуком и не обязательно идет в начале или конце — может идти и в середине) — присутствует дважды. В вашей записанной последовательности замените лишний символ отсутствующим. В результате получится новая запись из 12 неповторяющихся символов.

Опустите мост. Спускайтесь по нему вниз. Покатайтесь на транспорте и найдите три пробирки с разноцветными жидкостями. Запомните это. Также найдите место, где слышится странная песня, и запомните ее. Вылезайте из транспорта и идите в здание. Кликните на радио (если оно не работает, то придется вернуться на начало, где много колец, и подергать за них). Дальше сам...

Давным-давно я засел за игруху Tuber-Sun, играл-играл и застрял. Я со своим хорошим другом "мастером-ломастером, то есть хакером, посоветовался и решил, что играть в Tuber-Sun будет самый смак с ящиком пива и кодами. Ну, ящик пива мы у вас просить не будем, а вот коды будем. Подскажите пару-тройку кодов. Типа "бессмертия", "много денег", "энергия бесконечная", "все строения". ATLAS и DIZE.

Попробуй нажать "~" и ввести "sey camti" (без кавычек). Работоспособность кода не гарантирую, а вот все тренеры работают безупречно. Качай с ag.ru: http://www.ag.ru/cheats/Command_&_Conquer__Tiberian_Sun/83721_train.zip.

Как в "Пилотах 2" пройти первый этап в столовой? Женя.

Шефом отцепим Дуршлаг, висящий над столом на вытяжной трубе. Кроме Дуршлага, нам понадобятся Сыр, Журнал и немытый Тесак с красной ручкой. Забираем также и его.

Теперь Шеф берет кусок сыра и кладет его на стол. Ножом отрезаем от Сыра кусочек и кладем слева от большого куска. Справа от большого куска Сыра кладем Журнал. Несколько правее, на расстоянии, ставим ловушку из Дуршлага. Теперь Коллега должен два раза перевернуть странички Журнала, пока не появится мышка с сердечком. Шеф стучит по звонку возле Сумо и... мышь наша! Забираем и переходим на следующий уровень. Полный солюшен тут: http://www.nestor.minsk.by/vr/vr0007/vr00716.html.

Приставки

Купили соседи приставку Sony Playstation 2. У меня есть большая коллекция фильмов в формате AVI. Можно ли записать диски для Playstation 2 на PC? Как и чем, если возможно? Денис.

Нет. Так, чтобы записать кучу файлов .avi, а потом на PS2 смотреть — не получится. На PS2 можно смотреть только DVD-фильмы. Вот на Dreamcast можно просматривать файлы MPEG1, а недавно написали еще и проигрыватель DivX. Вся информация на www.dcemulation.com.

Будет ли PAL'овская приставка нормально читать NTSC'шные диски, и наоборот? И вообще, какую приставку лучше покупать — PAL или NTSC?

Pal'овская PS One NTSC'шные диски читать не будет. Поскольку Беларусь считается как бы Европой, то и диски и приставки (нечипованные, конечно) продаются Pal'ные.

Будет ли PS One читать нелицензионные диски или для этого нужен какой-нибудь "мод-чип"? И если чип нужен, то как узнать, есть он в приставке или нет?

Для чтения нелицензионных игр нужен специальный чип, поставив который вы можете играть в левые диски. Сейчас обычно приставки продают уже чипованными.

Видел в продаже мышь для PS. Как она подключается, и много ли игр ее поддерживают? И вообще, есть ли смысл ее покупать?

С ее помощью хорошо играть в разнообразные стратегии и action'ы (очень удобно играть в Quake 2, например).

Есть ли для PS One клавиатура?

Клавиатуры к PS One нет, но зато есть монитор.:)

Много ли дисков для PS One можно найти?

Несколько тысяч.

Что нужно знать, покупая PS One? Паша.

Ну, что тут можно посоветовать... Во-первых, никогда не бери приставку с рук — лучше всего покупай ее в магазине, так, по крайней мере, в случае ее неисправности ты всегда можешь ее заменить. Во-вторых, бери чипованную модель — такая приставка может читать и лицензионные и левые диски. В продаже сейчас продаются в основном чипованные модели, так что проблем с поиском чипованной консоли не возникнет.

Будет ли продолжение Harry Potter'a? Sauron.

Будет. Сейчас уже EA работает над продолжением Harry Pottera, дата релиза пока неизвестна.

Играю в Silent hill на PS One. Нахожусь в больнице (Hospital, на второй карте). Собрал 4 доски с изображением животных. Нашел дверь с 4-мя выемками, вставил туда эти доски и ничего не произошло. Ответьте на такие вопросы:

1. Как надо расставить доски, чтобы дверь открылась?

2. Беру только карту подвала, есть ли карта больницы?

3. Что ждет меня за этой таинственной дверью? Если драка, то я приготовлюсь.

4. В чем особенности жанра survival horror?

5. Какие еще есть игры в жанре survival horror, не считая Silent hill на SPS? Letter.

Сколько вопросов сразу... постараюсь ответить на все. Итак, по порядку:

1. Доски ставим в следующем порядке: сверху — белую, слева — черную, справа — оранжевую, снизу — пурпурную.

2. Если не ошибаюсь, есть карта первых трех этажей госпиталя.

3. Открыв дверь, ты попадешь в новый холл — там ходят несколько зомби и сиделок... Так что приготовься к схватке...

4. Особенности, только кратко: а) атмосфера игры, держащая игрока в постоянном напряжении, — пожалуй, это одна из главных особенностей жанра; б) главный герой игры — особенность в том, что главный персонаж не супергерой, пачками раскидывающий трупы своих врагов направо и налево, а самый обыкновенный человек, без всяких сверхъестественных способностей, и чтобы остаться в живых до конца игры, ему предстоит выжить в этом ужасном мире, наполненном разнообразными тварями и мутантами. В остальном же игры "Ужасов-на-Выживание" — самые обыкновенные квесты. Вообще-то, и сам жанр Survival Horror можно рассматривать как поджанр квеста, который появился в 1992 году с выходом первой части Alone In The Dark.

5. На PS One, кроме Silent Hill, есть все четыре части Alone In The Dark, четыре игры серии Resident Evil, а также неплохой ужастик The D, правда, это старая игра, но найти ее все же можно.

Я собираюсь купить PlayStation 2, в Минске она стоит около 280 у.е. В одном из номеров "ВР" вы писали, что нужен мод-чип для запуска CD. Как узнать, стоит ли мод-чип в PS2? Диски для PS 2 есть только лицензионные и то на японском языке. Будут ли диски на русском языке и когда они появятся, а также можно ли купить мод-чип отдельно и самому его поставить? Стас.

За 280 — точно нет. А узнать просто — нужно спросить у продавца. На русском языке, к счастью, пока почти нет, но наверняка русификаторы в очередной раз убьют своим "продуктом" только-только входящий в силу нормальный пиратский рынок для PS 2, в результате чего останется покупать лицензионные версии. Кстати, рекомендую найти другой магазин: скорее всего, предлагают купить нечипованную японскую PS 2, да еще и подержанную.

Я купил себе DreamCast, но не могу подключиться к Интернету, подскажите подробнее, как это сделать.

В стандартную комплектацию DC входит все, что нужно для выхода в Интернет: модем, телефонный шнур и диск с браузером. Соответственно, надо соединить модем с телефонной розеткой, запустить браузер, настроить соединение и выйти в Интернет. Более подробно смотри на http://www.pristavki.com/show.php?Action=ShowArticle&Id=28&Page=1&SkinPattern=.

Андрей Егоров
egorov@tvernet.ru
http://residentevil.km.ru

Wren
wren@pristavki.com
www.pristavki.com

Глюкодром

В игре Diablo II LOD не ставятся патчи 1.08 и 1.09, которые я скачал из И-нета. После Successful установки сразу базарит типа: "Insert Diablo II LOD CD". Такое же сообщение возникает и при запуске английской непатченной версии, после Russian Upgreat все вопросы отпадают. Alien.

"Уж сколько раз твердили миру..." что в случаях, когда нужно подружить пиратскую версию с оригинальным патчем, необходимо и достаточно зайти на http://www.gamecopyworld.com и скачать оттуда сломанный патч нужной версии.

Неувязочка вышла с игрой RTCW. На 6-ой миссии часть второя. Сначала прохожу 1-ю часть миссии (там нужно пройти через дамбу, а затем найти путь к деревне Падрборн). Так вот, прохожу я эту миссию, показывают задание на 2-ю часть (пока грузится миссия), и после загрузки игруля выдает ошибку, мол, Error (line 2540): unknown action: prine. Хотя версия у меня пиратская, но всетаки, может быть, можно удалить этот баг? А то хочется пройти шутер до конца.

В моей full CD английской такого не было. Попробуй проинсталлить заново, не забыв сохранить сэйвы.

Решил я как-то поиграть в игру Midtown Madness 2. Установив игру, начал играть (устанавливал под WindowsXP). В настройках графики поставил разрешение, а в прописове: Аппаратн.(3D VIDEO CARD).

Я такие настройки ставлю всегда. Настроив все, начал выбирать машину, после чего я УЖАСНУЛСЯ. Вместо красивого 'жучка' (VW) стояла разбитая калымага. Я подумал и решил, что это простой глюк, и начал загружать город, но в городе было не лучше.

У меня такой глюк появился, когда я проапгрейдил свою видеокарту до nVidia GeForce2. На сайте Microsoft вроде есть патч, позволяющий игре корректно работать с этим видеочипом и Windows XP, однако для XP у меня винчестер слишком маленький, а под Win98 SE патч не заработал.

Однако в форумах я отыскал информацию о том, как исправить этот глюк.

Если у Вас видеокарта GeForce [X], Riva TNT[X] и картинка в Midtown Madness 2 искажена, то решение проблемы такое:

1) Ставим английскую версию игры 1.0. Можно и русскую, но не гарантирую успеха.

2) Скачиваем официальный патч до версии 1.01 (http://download.microsoft.com/download/midtownmad2/Patch/1.01/W9X2K/EN-US/mm2pat.EXE): [2 Mb]. Устанавливаем.

3) Скачиваем отучалку от CD (http://bim.km.ru/funky-killer/midtownm2/files/Midtown_Madness_2_v101_CR.zip): [0.8 Kb]. Заменяем текущий файл midtown2.exe на файл из архива.

4) Запускаем игру и наслаждаемся!

Застряла в игре Black and White (Villager banter, русская версия) на 4 уровне, где надо избавить одну деревню от проклятия. В общем, территорию я завоевала, а веру не могу. Как только я набираю 100 от 500 (т.е. мне еще осталось набрать 400), все начинается заново. Что мне делать?

Ты будешь смеяться, но это явно проблема русской версии. Так что можешь попробовать достать английскую версию, переустановить Black & White или скачать патч (таковой имеется). Я прошел игрушку полностью (английская версия, 1.00), так что в твоем случае, скорее всего, просто пираты "перестарались".

У меня есть вопрос по игре Half-Life. Когда я ее запускаю, появляется окно: "Соединение" и две кнопки "OK" и "Cancel". Что я ни жму, игра не запускается. Помогите, пожалуйста, что нужно сделать, или есть какой-нибудь патч (укажите, пожалуйста, его версию и ссылку). У меня игра версии 1.1.0.4. X.D.

Другую версию найди. Такого быть не должно. Можешь попробовать патч 1.1.0.9 (http://www.bluesnews.com/files/half-life/patches/hl1109.shtml, 77.2 Мб;) поставить, но сомневаюсь, что это принесет какую-либо пользу.

Сеть

При игре через модем связь нестабильна и очень часто отрубаются модемы. Вопрос: почему? Что бы такое сделать, чтобы связь оставалась более стабильной? I@ndREWI

Итак, что можно сделать: а) Поменять АТС. В идеале, вы с другом должны висеть на одной АТС-ке, и она должна быть цифровой; б) Поменять модемы. Некоторые модели модемов хронически несовместимы друг с другом, и связь у них между собой ерундовая. Коннект двух нонеймовых софтмодемов на "Моторолле", разумеется, не сравнится с коннектом двух U-336E Зукселей; в) Настройки модемов, новые драйвера (для софтмодемов) — это также может заметно повлиять на стабильность и скорость коннекта. "Крутить" настройки придется долго и серьезно: почитать документацию и разнообразные FAQ-и по теме, а потом, в основном экспериментальным путем, подобрать оптимальные настройки чувствительности и других параметров, при которых бы обеспечивалась максимальная скорость и стабильность связи; г) Проверить влияние внешних факторов на линию и модемы. В частности, имеют значение параллельно подключенные телефоны (особенно АОН-ы и радиотелефоны). Охранные системы, использующие телефонную линию ("Алеся" и др.), модемное соединение погаят легко и непринужденно. Параллельные телефоны могут как улучшать коннект, так и ухудшать его. У меня дома с подключенными "параллельниками" работать по модему в принципе невозможно, а у знакомого — наоборот. Так что поэкспериментируй с телефонами. Ну, и к тому же многие проблемы решить в принципе невозможно (или очень сложно), вроде намокания/замерзания/повреждения кабеля, глюков на АТС, влияния на связь смены фаз луны, "возраста" АТС и степени трезвости телефониста Дяди Васи.

Мы с другом на днях пытались поиграть через модемы в Контру или Кваке3, но CS наотрез отказалась коннектиться к хосту (проходил 10-секундный режим ожидания сервака и выскакивала надпись вроде 'Could not connect to the server' и все! А в Q3 глюкает по страшному! Вопрос: какая нужна скорость, чтобы хорошо коннектилось к хосту? Меняется ли это значение в разных играх (мне кажется, что меняется)? Не могли ли вы в ближайших номерах указать настройки удаленного доступа, а? Например, что делать с "привязкой к АТС"? Просьба — настройки желательно написать для WinME. [q3]!@ndREW

Скорость должна быть 33600. Хотя, по идее, для старкрафта или любой другой RTS хватает и 28800, многие даже на 14400 играют (я, например, когда-то давно так играл %). А в экшены, вроде Q3, играть по модему, имхо, мазохизм. Скорость должна быть ну очень хорошей, чтоб не доставали противные лаги. Так что... Статья по этой теме действительно скоро будет, потому что не ты первый, кто просит рассказать "как и что" подробно. Так что всем страждущим осталось ждать совсем недолго.

Как можно устроить собственную сеть между двумя или тремя компами? Краем левого уха я слышал, что это можно сделать с помощью обычного провода. Подскажите, как и куда подключать и нужно ли для этого программное обеспечение? ATLAS.

Разумеется, все просто — берешь обычный провод, втыкаешь в дисководы компам — и вперед! Конечно, "обычный" кабель не подойдет. Нужен специальный кабель (BNC или витая пара) и три сетевухи. Из софта нужна лишь какая-нибудь ОС да драйвер к сетевухе, который обычно входит в поставку этой самой ОС. Кроме того, краем правого уха я слышал, что не помешает пара ровных рук и ясная голова.:) А более детальные рекомендации дать, увы, не могу — в формат рубрики по объему не уложусь.

Как нам с другом играть по сети? Я имею в виду, что я звоню другу по модему, он подключается ко мне, мы играем в Unreal Tournament. Объясните на примере вышеупомянутой игры.

Помогите, пожалуйста. Можно ли играть через "Удаленный доступ"? Если можно, то расскажите, пожалуйста, как.

Отвечаю обоим сразу. Чтобы соединиться по модему в Windows одному из вас (тому, кому будет звонить другой) придется установить "Сервер удаленного доступа". В Win95 он идет в комплекте Plus! 95, а в Windows 98 можно его установить через "Панель Управления / Установка и удаление программ / Установка Windows". Если он уже установлен, то тем лучше. Теперь нужно проверить "Панель Управления / Сеть". В окошке компонентов должны быть установлены: клиент для сетей Microsoft, контроллер удаленного доступа, TCP/IP -> контроллер удаленного доступа (о том, как обеспечить привязку, — ниже), служба доступа к файлам и принтерам сетей Microsoft. Если каких-то компонентов нет, давите "Добавить..." и устанавливайте их. Далее. В список "Способ входа в сеть" ставим "клиент для сетей Microsoft", жмякаем по кнопке "Доступ к ..." — ставим галку в поле "файлы этого компьютера можно сделать общими". Теперь щелкаем свойства контроллера удаленного доступа: на закладке "Привязка" должно быть выбрано TCP/IP. Свойства TCP/IP: в "привязке" должны быть галки в полях "Клиент для сетей Microsoft" и "Служба доступа...". IP-адрес можно выставить принудительно (например, 10.10.10.3), но нужно не забыть поставить "Получить IP-адрес автоматически", если полезешь в Internet. Теперь перезагрузимся и начнем второй этап.

Машина, к которой происходит подключение, должна запустить Сервер удаленного доступа ("Мой компьютер" (или как он у вас там называется) / Удаленный доступ к сети / Соединения / Сервер удаленного доступа). Жмем "Тип сервера..." и проверяем: должно стоять две галки ("программное сжатие данных" и "требуется зашифрованный пароль"), а "Тип сервера" должен быть "PPP, Internet, Win NT Server, Win 98". Теперь, нажав на кнопочку "Разрешить удаленные подключения", а потом на "Применить", модем "хоста" будет настроен на автоматический ответ на входящие звонки.

Теперь настройки для клиента (тот, кто будет звонить): создаем соединение (через "Удаленный доступ"), в "Свойствах" этого соединения на вкладке "Тип сервера" выставляем галку в поле "Требуется зашифрованный пароль" и убираем галки с полей "NetBEUI" и "IPX/SPX-совместимый". В списке "Тип сервера" должен стоять тип "PPP, Internet, Win NT Server, Win 98". Почти все.

Теперь хост запускает сервер удаленного доступа, а клиент — звонит ему. Если связались успешно (окошко соединения минимизировалось в трей), то запускаем игрушки и соединяемся. Тут есть еще один момент — хостом в игрушке может быть и клиент по связи (то бишь он и звонит, и создает игру). Все дело в том, у кого более быстрая машина. Многие игры автоматически определяют IP-адрес, на котором находится игровой сервер, но есть и те, которые требуют точного указания IP-адреса. В таком случае хост в свойствах TCP/IP должен выставить явный IP-адрес (любой, например, 1.1.1.1) и сообщить его клиенту.

После этого компьютеры соединяются, хост создает игру, а клиент присоединяется к серверу по указанному (1.1.1.1) адресу. Аналогично для случая, если игру создает клиент. Вот и все — дерзайте." (из "ВР" 09'2001).

**На ваши вопросы отвечали: SilentMan
Николай "Nickky" Щетько
(nickky@tut.by)
Никита Щетько
AKA Emergency
(niks_shc@mail.ru)**



Часть 7. Задержание

Поезд мчался по рельсам с огромной скоростью, а Гордону эта скорость казалась совсем ничтожной. Он уже опустил рычаг до упора, но желаемой скорости так и не добился. Мимо мелькали детали окружающего пейзажа — распределительные щиты, какие-то будки, платформы, заставленные бочками и ящиками. Гордон уже не помнил, как много он проехал на этом поезде, его волновала одна мысль — как спасти Майка. Мысль эта, словно заноза, не давала покоя и заставляла ехать дальше.

Вдруг, когда поезд оказался в прямой части туннеля, Гордон увидел, что в двух сотнях метров от него прямо на рельсах устроена самая настоящая засада. За построенной из ящиков баррикадой сидели несколько солдат, а перед ними Гордон успел разглядеть взрывное устройство. Положение казалось безвыходным: поезд никак не успеет остановиться до взрывателя, установленного на рельсах, а если попытаться прорваться, то от удара можно превратиться в лепешку.

— Ладно, играть, так играть, — сказал Гордон сам себе, после чего вспомнил, что гранатомет заряжен, поднял автомат и выпустил гранату прямо в баррикаду. Дальнейшие события произошли так быстро, что Гордон даже не разобрал, что случилось. Раздался взрыв, баррикада превратилась в кучу досок, колесо поезда проехало по металлическому проводу на рельсах, после чего сработал детонатор на заложенной бомбе. Раздался оглушительный взрыв, но так как скорость поезда была немалой, к моменту взрыва Фриман уже находился в нескольких метрах от злополучного места. Все же взрывная волна сильно толкнула поезд вперед, отчего тот сошел с рельсов и продолжал буквально лететь вперед. Когда поезд достиг баррикады, взорванные доски окончательно изменили направление поезда. Солдаты, стоящие на платформе, открыли огонь, но толку от этого не было. Поезд влетел на платформу с дикой скоростью и, сбив стоящих на ней двух солдат, врезался прямо в какие-то ворота, напоминающие гаражные. Гордон успел пригнуться в тот момент, когда поезд буквально проскочил сквозь эти ворота, проделав в них огромную дыру с жутким грохотом. Когда же Фриман глянул вперед, он увидел, что поезд летит уже в прямом смысле слова прямо в металлическую стену. За полсекунды до того, как поезд завершил свой перелет, Гордон сделал рывок вперед и оказался вне поезда. В следующее мгновение раздался грохот, и поезд на всей скорости врезался в стену, обшитую металлом, пробив ее и оставшись торчать в ней чуть ли не наполовину. Гордон же, выпрыгнув из поезда, упал прямо в воду, очень кстати оказавшуюся на дне этого металлического резервуара. Сквозь грохот послышался всплеск, и Гордон, пролетев по инерции под водой несколько метров, остановился, уткнувшись в стенку. Почувствовав, что остановился, он быстро заработал руками, всплыл на поверхность и, подтянувшись на руках, залез на небольшую металлическую дорожку.

Место, куда попал он, не поддавалось никакому определению: огромное цилиндрическое помещение, обшитое металлом и заполненное почти на треть грязной водой, торчащий из-под воды стальной каркас, плавающие в воде бочки. Не то мусоросборник, не то... Нет, вообще непонятно, что за место и зачем оно используется.

В нескольких метрах была дверь, и Гордон, не долго думая, направился туда, за неимением других путей. Вскоре Фриман, миновав кучу лестниц и маленьких тесных комнатушек, забитых разным хламом, вошел в огромную комнату, затопленную водой. Посреди комнаты висела железная клетка, на которой сидел человек. Чего ему вздумалось лезть туда, непонятно, но стоило Гордону ступить на металлическую платформу, как вдруг все вокруг затряслось. Гордон чуть не упал в воду, успев ухватиться за стенку, а человек, сидящий на клетке, не удержался и с воплем полетел вниз, махая руками и ногами. Гордон за него не беспокоился, все-таки в воду падает, а не на асфальт, но то, что произошло в следующую секунду, заставило челюсть Гордона отвиснуть до предела. До того, как человек упал в воду, из воды выпрыгнуло... НЕЧТО... почти мгновенно схватило тело и исчезло в толще мутной воды. Все произошло настолько быстро, что Гордон сразу и не понял, что это было. Очнулся он, лишь когда поверхность воды покрылась волнами и то самое существо появилось на поверхности воды и издало такой дикий рык, что Гордон в ужасе попятился назад. Уродливая морда с огромной пастью, украшенной острыми клыками длиной в полметра, находилась на поверхности всего несколько секунд, после чего исчезла, оставив на воде небольшой водоворот.

Гордон стоял, словно окаменев, не понимая, что происходит. Таких тварей он не то что не видел, даже представить не мог. А тут надо пробраться через бассейн. "Нет, не пойду туда", — думал Гордон, но поскольку идти было некуда, он начал двигаться вперед маленькими шажками, стараясь не издавать ни звука.

Вода была спокойной, твари не было ни видно, ни слышно. Вот треть пути позади, а вот уже и половина... Когда он приблизился к ржавой лестнице, ведущей куда-то наверх, он посчитал работу выполненной, но в самый последний момент, когда Гордон уже тянулся рукой к лестнице, вода словно вскипела, и даже сквозь мутную воду он увидел светлое тело этой рыбины, размером, пожалуй, с акулу, приближающееся к поверхности воды. От этого вида Гордон получил такой выброс адреналина, что его хватило бы на футбольную команду. Мгновенно схватившись за лестницу, он поднялся по ней с такой скоростью, что это не поддавалось никакому научному объяснению. Тело подводного монстра выпрыгнуло из-под воды, но Гордон уже был на самом верху лестницы.

Поднявшись на площадку, Фриман обессилено свалился на пол. Лицо его было красным, вены на шее и руках вздулись, а дыхание перехватило так, что он не мог никак отдышаться. Снова он был в шаге от смерти и опять он выжил. Это уже было для Фримана вполне обычным делом: оказаться в сумасшедшей передряге и при этом остаться живым.

Наверху Гордона встретил человек, напоминающий сантехника. Его халат был настолько грязным, что было трудно определить его настоящий цвет, а волосы и борода были как у панка — неопрятные, торчащие в разные стороны.

— А ты еще кто такой? — удивленно спросил этот тип, увидев насмерть перепуганного Гордона.

— Называй меня Фриман, — ответил Гордон, переведя дух. — Какого черта тут происходит? Что это за... такое в воде?

— Спроси чего полегче, — ответил тот, разводя руками. — Не похоже ни на что. Ни на рыбу, ни на какое-либо животное. Мы пытались его убить, но попытка не удалась. Впрочем, ты это наверняка видел сам.

— А чем вы пытались убить его?

— Дротики с инъекцией яда, смешанного с кислотой.

— То есть, кто-то залазит в клетку, опускается в воду и стреляет под водой по этому монстру?

— Идея именно в этом.

Гордон посмотрел на этого человека, затем глянул на висящую над водой клетку и спросил:

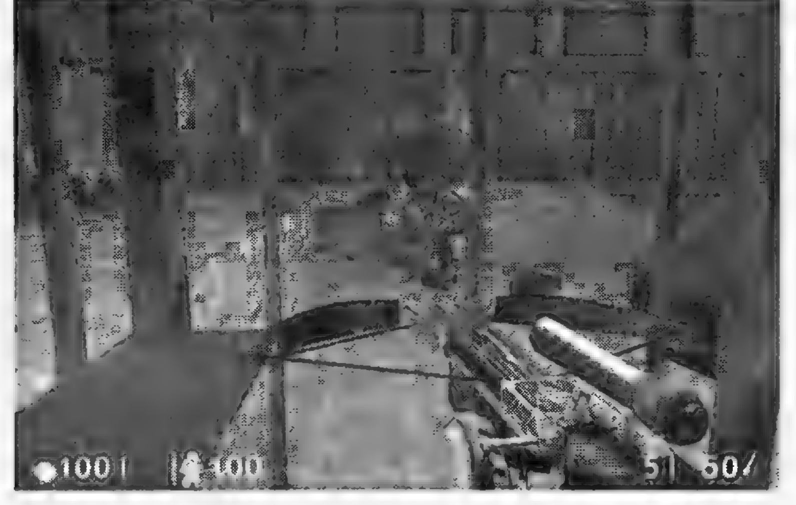
— А клетка хоть прочная?

— Еще бы! Вольфрамовые прутья, покрытые бериллиевым сплавом. Даже гранатомет ничего не сделает.

— Слушай, а может, я попробую, а?

— Ну, если любишь острые ощущения, тогда пожалуйста, — сказал человек, после чего подошел к окну и сказал:

— Арбалет с дротиками лежит в клетке. Через верх залезаешь в клетку, берешь арбалет, и я тебя опускаю. Воздуха побольше набрать не забудь. Жду ровно минуту, потом поднимаю.



Уродливая морда с огромной пастью, украшенной острыми клыками длиной в полметра, находилась на поверхности всего несколько секунд.

Справишься раньше — можешь сам всплыть.

Гордон ничего не ответил, лишь сложил оружие на полу и медленно пополз по узкой перекладине. Протиснувшись через отверстие в решетке, Гордон взял в руки арбалет. Рукоятка и приклад арбалета были очень удобными, более удобными, нежели большинство моделей огнестрельного оружия. На арбалете был установлен оптический прицел, а также пневматический усилитель, увеличивающий прицельную дальность. Как позже выяснил Гордон, арбалет этот свободно бил на сотню метров, легко пробивая при этом средний кевларовый бронежилет.

Взяв арбалет, Гордон посмотрел наверх и махнул рукой тому хиппи, чтобы опускал клетку. Послышался тихий звук поворачиваемых рычагов, после чего тишина была буквально разрезана коротким "Ой...". Гордон понял, что сейчас произойдет что-то совсем плохое, но к этому времени трос, удерживающий клетку, оборвался. Фриман, едва успев глотнуть воздуха, погрузился под воду. Это погружение было быстро встречено сильным ударом монстра, молниеносно атаковавшего упавшую клетку. От удара Гордон чуть не выпустил арбалет из рук, после чего прицелился и выстрелил. Дротик, блеснув сквозь толщу мутной воды, прошел мимо. Гордон, не теряя времени, взвел спусковой механизм арбалета и выстрелил снова. На этот раз дротик попал в цель. От немалой дозы "начинки" дротика тварюга начала дергаться и извиваться. Третий дротик попал в брюхо монстра, четвертый вонзился где-то в области хвоста, а пятый попал точно в глаз. Выстреляв боекомплект арбалета, Гордон почувствовал, что запас воздуха заканчивается, и начал всплывать, глядя при этом, как серое тело монстра дергается все меньше и меньше.

Гордон, выкарабкавшись на платформу и отдышавшись, взглядом победителя посмотрел на выступающее над поверхностью брюхо поверженного чудовища, после чего опять забрался в комнату управления.

— Молодец, — восхищенно сказало вновь нависшее над Гордоном засаленное, бородатое чучело. — Я бы в жизни не справился.

— Так ты еще и не дорос до моего возраста, — сердито ответил Фриман. — Где тут ближайший выход?

— Выход? Затоплен. От лестницы немного вправо и там решетка. Это и есть дверь.

Гордон сразу же развернулся и снова спустился в воду. Около двери вода была лишь по шею, и он легко нашел выход, после чего отправился дальше по затопленным коридорам. Коридоры эти были совсем короткими, и вскоре Гордон вышел в комнатку, набитую электроникой. В комнате спокойно сидели три краба, охотясь неизвестно на кого. Автоматная очередь — и крабы сразу сдохли, не успев понять, что случилось.

Гордон, оглядываясь по сторонам, вошел в комнату и увидел небольшой отсек, закрытый прозрачной дверью, за которой стоял оператор в белом халате. Гордон подошел к двери, стукнул автоматом по стеклу, указывая, чтобы оператор открыл дверь. Указание было выполнено быстро, и Гордон вошел в отсек с различными устройствами управления.

— Ты кто? — спросил Гордон оператора, осматривая помещение.

— Я доктор Кесслер. А вы кажется Гордон Фриман.

Гордон, услышав это, сразу потерял интерес к осмотру помещения и перевел взгляд на доктора.

— Откуда ты знаешь, как меня зовут? — спросил Фриман голосом, настолько грозным, насколько он мог физически.

— А-а... Я это... Я слышал про тебя... Ты же в лаборатории аномальных веществ работал... — запинаясь ответил Кесслер. По его виду можно было догадаться, что он начал неслабо нервничать.

— Хватит врать! — сказал Гордон, еле сдерживаясь, чтобы не заорать. — Что тут происходит?

— Я... я... я ничего не знаю, — испуганно промямлил Кесслер, попятившись назад, — я всего лишь работаю тут и...

— Я тебя спросил, что тут происходит!!! — не выдержал Гордон, заорав и расколотив в бешенстве автоматом какой-то прибор, — еще одно слово от тебя, что ты ничего не знаешь, и я пристрелю тебя прямо тут!!!

По одному его виду можно было понять, что он не шутит. Доктор от ужаса покрылся каплями пота и, запинаясь на каждом слоге, сказал:

— За тобой следят, Фриман. Военные знают про каждый твой шаг. Твой скафандр просто напичкан жучками. Тебя используют, чтобы выполнять грязную работу. Ты наверняка не знаешь, что большинство людей, окружавших тебя, — агенты сверхсекретной организации, которая проводит в стенах корпорации эксперименты...

— Какие эксперименты? — спросил Гордон.

— Разработка нового оружия, создание солдат-киборгов и даже перемещение в соседние измерения. Аномальный минерал, с которым вы работали, доставлен из параллельного мира. Про это знают только в организации и...

Вдруг Кесслер остановился и насторожился и шепотом сказал:

— Гордон, они идут сюда. Тебе надо сматываться.

— Кто идет сюда?

— Нет времени. Беги через хранилище. Там произошел пробой цистерны с жидким кислородом и температура там минус сто, но твой скафандр сможет обогревать тебя некоторое время.

Кесслер взял из шкафчика две батарейки от скафандра и протянул Гордону. Тот некоторое время с ненавистью смотрел на Кесслера, рука сжимала автомат, и было желание просто пристрелить его. Но убийством одного человека ничего не добьешься, поэтому Гордон схватил батарейки, вставил в скафандр и исчез в открывшейся двери.

Как только Гордон вошел на территорию хранилища, сразу включился обдув головы теплым воздухом, а энергия скафандра начала расходоваться с неимоверной скоростью. В хранилище располагались с десяток цистерн с жидкостями. Одна из цистерн была пробита, и жидкий кислород выходил из нее небольшой струйкой. Все было покрыто льдом, и пол был настолько скользкий, что Гордон едва удерживал равновесие. Вдруг в комнате управления послышался шум, затем раздались выстрелы. Кто-то действительно пришел, и наверняка убили Кесслера за то, что он "раскололся". Гордон, забыв про скользкий пол, со всех ног помчался вперед через хранилище.

Теперь Гордону кое-что прояснилось. Авария в лаборатории была не случайной. Ее кто-то подстроил. Непонятно было только, кто это сделал, а главное — зачем. Гордон не верил, что организация подстроила аварию, чтобы выпустить орды монстров. Как бы там ни было, но это не могло принести им какой-либо выгоды. Это сделал кто-то еще.

Энергия скафандра уже почти иссякла, когда Гордон добрался до другого конца хранилища. Спустившись по лестнице, он оказался в грязном коридоре, заставленном бочками и ящиками. Едва он сделал несколько шагов, как вдали блеснул знакомый зеленый свет и в конце коридора появились двое слэверов. Моментально выхватив арбалет, Гордон прицелился и нажал на спусковой крючок. Арбалет вздрогнул, и дротик, блеснув в полумраке коридора, попал в слэвера, убив сразу. Второй побежал прямо на Гордона, но второй дротик быстро остановил его. Справившись со слэверами, Гордон побежал вперед. Когда коридор закончился, Гордон поднялся на лифте и оказался на большом складе, заваленном до отказа буквально всем. На верхнем этаже он обнаружил переключатель, открывающий дверь на склад. Это был выход на поверхность. Тот самый, к которому Гордон шел шаг за шагом с момента аварии.

Открыв дверь, Гордон пошел на выход и остановился перед открытой дверью. Помещение за дверью показалось Гордону странным. Там было слишком спокойно и тихо. Но мысль о долгожданной свободе взяла верх, и Гордон шагнул в комнату. Это было его роковой ошибкой.

Сзади с шумом закрылась дверь, погас свет, и в темноте раздался голос: "Вперед". Гордон услышал топот мно-

Открыв дверь, Гордон пошел на выход и остановился перед открытой дверью.

жества тяжелых ботинок и понял, что это засада. Подняв в отчаянии дробовик, он выстрелил наугад из обоих стволов. Вспышка на мгновение осветила комнату, и Гордон увидел целую толпу солдат, приближающихся к нему. Это было последнее, что он видел. Первый удар дубинкой пришелся по голове, затем удары посыпались один за другим. Не в силах выдержать, Гордон тяжело упал на пол. Удары прекратились, и Гордон, теряя сознание, услышал:

— Все в порядке. Мы задержали его.

Часть 8. Все с начала

Гордон очнулся среди груд мусора в неизвестном месте. Сначала ему показалось, что он находится в лаборатории аномальных материалов, но, подняв голову, он обнаружил себя в яме для уничтожения отходов. Гордон, держась за стенку, с трудом поднялся на ноги. Все тело ныло от побоев, в глазах темнело от удара по голове. Скафандр был разбит так, что ремонт потребовал бы профессиональный набор инструментов, опытного механика на пару с не менее опытным электронщиком и часа три работы. В отделениях скафандра не было ничего, ни оружия, ни инструментов, — солдаты забрали все. Вновь Гордон Фриман оказался в том же положении, как и в лаборатории после аварии. Время словно вернулось назад, и пришлось начинать все сначала.

Прежде всего, Гордон порылся в куче мусора в поисках чего-либо похожего на оружие и очень обрадовался, когда нашел свой ломик. Кроме того, под завалом Гордон обнаружил трубу для слива жидкостей, закрытую решеткой. Труба эта оказалась очень кстати: послышалось гудение и две створки огромного пресса начали сближаться. Выбив ломиком решетку, Гордон прыгнул и покатился вниз по наклонной трубе вместе с прочим мелким мусором.

Вскоре впереди показался свет, и Фриман на немалой скорости вылетел из трубы и шлепнулся прямо в огромную впадину, заполненную водой и отходами. Вокруг летали тучи мух и стоял такой отвратительный запах разлагающихся отходов, что у Гордона начала кружиться голова, и он поспешил выбраться из этой лужи. Подняв голову, он увидел над собой утреннее небо. Значит, он скитается неизвестно где вот уже сутки, голодный, не выспавшийся, грязный, как шахтер после работы. Вокруг были высокие скалы — Гордон находился в глубоком каньоне, но где именно, он даже не представлял. Осмотревшись, Гордон заметил справа проход между скалами и шатающейся походкой побрел туда. Вскоре его взору открылось большое сооружение, напоминающее завод, но таблички на стенах говорили о том, что это станция по переработке отходов.

Глядя на это сооружение, Гордон не заметил, что на него поползли два краба. В самый последний момент, когда один из крабов прыгнул на него, Гордон повернулся и яростным взмахом ударил по летевшей твари. От удара краб отлетел в сторону и сдох, подергав лапами. Второй краб тоже прыгнул, но Гордон увернулся и, решив не ввязываться в неприятности, побежал на завод.

Решетка на вентиляционной шахте была выбита, и Гордон полез внутрь. Это было рискованно, поскольку в трубе была непроглядная темень, а фонарика не было, но Гордон осознал это, когда вылез из трубы.

Внутри станция была заполнена всяческими транспортерами, печами для сжигания мусора, мощными прессами. Все это работало и издавало такой лязг, что услышать что-либо было невозможно. В одном из помещений Гордон увидел мертвого охранника, буквально разорванного кем-то на части. Вокруг валялись стреляные гильзы, а также пустой Глок-17. Видимо, на охранника напали толпой, и он не смог справиться с такой атакой.

Подняв пистолет, Гордон пошел дальше через машинное отделение. Все это отделение было заполнено трубами различных размеров, а насыщенно-красное освещение создавало некую жуткую атмосферу, словно Гордон плыл по кровавой реке. Гудение двигателей и грохот аппаратов становились все тише, и, наконец, Гордон не слышал практически ничего, кроме собственных шагов и тихого шелеста струящейся по трубам воды. Все вокруг словно погрузилось в глубокий сон.

Гордон шел уже совсем расслабившись, когда вдруг где-то рядом раздалось рычание и возня. Он увидел в стене разлом и, заглянув туда, резко отдернулся назад. Еще один крокодилоподобный монстр стоял прямо посреди комнаты и увлеченно пожирал убитого охранника. Гордон не знал, что делать. С пустым пистолетом на такую тушку не попрешь. Надо было найти хотя бы одну обойму патронов, чтобы завалить тварюгу. Тихонько выглянув еще раз, Гордон увидел револьвер, лежащий в метре от разлома. Нужно было только достать его. Стараясь не шуметь, он потянулся за револьвером. Края разлома делали это занятие неудобным. В придачу с них могли запросто отколоться куски штукатурки и кирпича, которые сразу привлекут внимание монстра. Гордон, стараясь даже не прикасаться к краям, тянулся к оружию. И вот, когда рука была в нескольких сантиметрах от револьвера, монстр вдруг на секунду насторожился и резким прыжком развернулся. Гордона мгновенно прошиб холодный пот, и он на полном автомате дернулся вперед и схватил револьвер. Тварюга уже бросилась на Гордона, когда вокруг прокатилось эхо выстрела и вспышка из револьвера осветила комнатку. Пуля попала монстру прямо в голову. По всей комнате разлетелись брызги желтой слизи, и тварюга упала, даже не дернувшись.

Убедившись, что враг мертв, Гордон перевел дух и посмотрел на свое новое оружие. Револьвер калибра 357 магнум выполнил свою работу на отлично. Таким оружием можно было с первого выстрела убить любого монстра. Правда, открыв барабан, Гордон обнаружил, что в револьвере осталось всего два патрона. Но даже этими двумя патронами можно было немало сделать. Кроме револьвера, Гордон нашел в комнате карманный фонарик, одну обойму для Глока, а также карту станции, которая оказалась там очень кстати. Теперь можно было идти дальше.

Вскоре его взору открылось большое сооружение, напоминающее завод.

Ориентируясь по карте, Гордон, пробравшись через подвальные помещения, вылез в какой-то комнате. На стеллажах стояли клетки, служившие для перевоза и временного содержания животных. Гордон не обратил на них внимания и уже хотел выйти из комнаты, как вдруг услышал писк. Он сразу понял, что этот писк может принадлежать только одному виду существ. Развернувшись, он подтвердил свои догадки — в клетке сидела одна из инопланетных собачек.

Это могло означать одно из двух: либо их просто отловили после аварии и посадили в клетки, либо... Неужели их содержали тут еще до аварии? Гордон не хотел в это верить, но, вспомнив слова Кесслера про путешествия в другие миры, он начал склоняться ко второй версии. Он понял, как немного он знал про то, что творится в этой чертовой дыре под названием "Черная Месса". Все эти работы с разработкой баллистических ракет и новейшей электроники были просто мелочи по сравнению с тем, что тут на самом деле происходило, а творилось, по всей видимости, что-то очень серьезное. Даже более чем серьезное. И он понял, что с этим всем надо разобраться, пока не поздно.

Решив не отвлекаться на мелочи, вроде уничтожения собачек, Гордон побежал из комнаты. Пробежав по узкому коридорчику, он оказался в темной комнате с некой установкой посередине. Комната была полностью обшита пластиком, а рядом со входом располагался стол с различной электроникой. Гордон сразу подошел к столу, рассматривая оборудование, и вдруг услышал глухой удар где-то сзади. Развернувшись и приготовив на всякий случай револьвер, Гордон чуть не потерял равновесие. Установка в центре комнаты оказалась камерой, где сидело ранее не виданное Гордоном существо. Это было что-то новенькое. Высотой существо было метра под два с половиной, метра полтора в ширину, с пастью на половину "лица" и покрытое доспехами из непонятного блестящего материала. По внешнему виду можно было догадаться, что это был солдат расы из другого мира. Камера, где он находился, была закрыта бронированным стеклом, и этот вояка, видя Фримана, молотил по стеклу своими огромными лапами, пытаясь выбраться. На табличке, наклеенной на камеру, было написано "Grunt". Видимо, так окрестили ученые этого монстра.

— Ну что, грант, попался, — сказал Фриман, разглядывая мечущееся в камере тело.

Гордон так увлекся изучением гранта, что не заметил, как на стекле появилась трещина. Опомнился он в тот момент, когда от очередного удара часть стекла с хрустом вылетела. Гордон от неожиданности отпрыгнул назад, после чего поднял револьвер, нацелил его прямо в голову гранту и выстрелил дважды. Грант взревел так, что затряслась вся комната, после чего упал мертвым.

— Да-а, — сказал сам себе Гордон, — ничего себе ребята пошли. А дальше что будет?

С этими словами он вышел из лаборатории и побежал по коридору, а через минуту оказался в холле лабораторного комплекса, посреди которого красовалась красивая эмблема корпорации "Черная Месса", а справа был выход из комплекса — то, что Гордон уже давно искал.

Радость была недолгой, когда Гордон увидел, что дверь открывается сканером сетчатки глаза. Это означало, что выход мог предоставить кто-либо, имеющий соответствующие полномочия. А поскольку искать другой выход не представлялось возможным, Гордон пошел вверх по лестнице в основной лабораторный массив.

На втором этаже Гордон встретил двух солдат, охраняющих территорию. Неожиданность помогла ему разжиться двумя автоматами. Еще трое солдат прибежали, услышав звук выстрела, но были быстро нейтрализованы шквальным огнем сразу из двух стволов. Поднявшись еще на этаж выше, где, судя по табличке на стене, проводились эксперименты с новыми моделями лазеров, Гордон услышал странный звук, заставивший его остановиться, а затем голос:

— Это что, оружие?

— Положи на место. Это же прототип, — обеспокоено ответил другой голос.

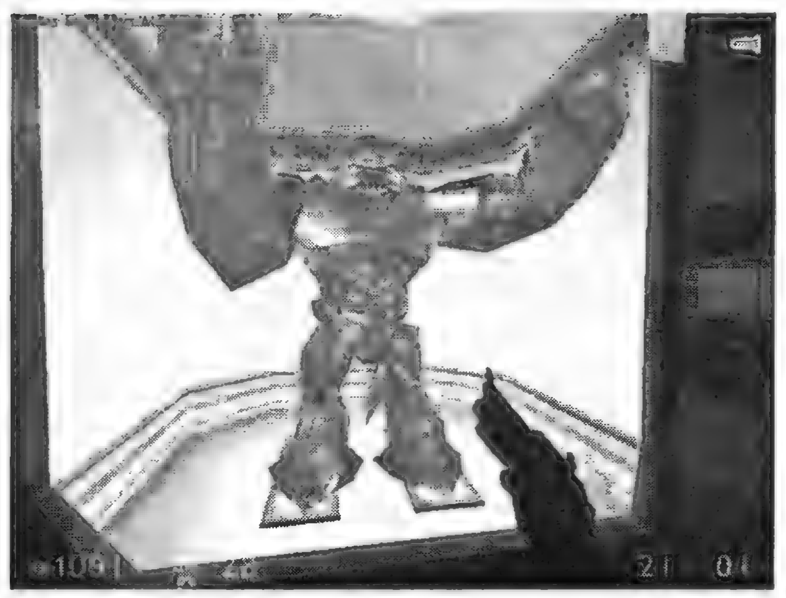
Вдруг раздался треск, и сквозь стену вылетел ярко-желтый луч лазера. Если бы Гордон стоял метром ближе, то его бы пронзило лучом насквозь. Гордон попятился назад и снова прислушался.

— Ого. Классная вещь. Почему бы нам не использовать ее?

— Это штуковина непредсказуема. Не перегружай ее.

— Что значит не перегружай?..

Внезапно треск раздался снова, только раза в два громче. Металлические ящики, которыми была забаррикадирована комната, отлетели со страшной скоростью, а по коридору прокатилась волна горячего воздуха.



...и этот вояка, видя Фримана, молотил по стеклу своими огромными лапами, пытаясь выбраться...

Гордон пригнулся и побежал в комнату, откуда вылетел луч лазера. Его взору предстали два обугленных трупа, обгоревшее и оплавленное оборудование, а также некий аппарат, лежащий посреди комнаты. Гордон взял его в руки и удивился — он был совсем не горячий. Странно, что-то гахнуло так, что все расплавилось, а этот аппаратик даже не нагрелся. Гордон внимательно осмотрел его и вдруг вспомнил — лазерная гаусс-пушка. Это из нее кто-то стрельнул первый раз, а затем взорвал все к чертям от перегрузки этой же пушки. Гордон решил, что эта пушка лучше, чем все его остальное оружие, поэтому он убрал автомат и пошел на выход, держа лазер наготове.

Поиски работников лаборатории продолжались уже больше получаса и не привели ни к чему. Гордон уже отчаялся найти кого-либо и остановился перед одной из дверей, чтобы хоть немного перевести дух, как вдруг в тишине лаборатории услышал голоса. Они исходили из-за той двери, возле которой остановился Гордон.

Усталость как рукой сняло, и Гордон попытался зайти в лабораторию, но дверь оказалась закрытой. Тогда он отошел немного назад, направил лазер на замок и выстрелил, зарядив двадцать процентов энергии. Сверкнул луч — и вот вместо замка на двери красуется отверстие с раскаленными краями. Ударив ногой по двери, Гордон вошел в лабораторию и открыл дверь в подсобное помещение.

Три человека в белых халатах, увидев Фримана, сразу вскочили на ноги, готовясь защищаться, но быстро поняли, кто стоит перед ними, и успокоились.

— Вы что тут делаете? — спросил Гордон.

— Мы работали тут. А потом случилась авария в лаборатории аномальных материалов, и нас решили убрать.

— В смысле, "убрать"? — не понял Гордон.

— В прямом. Убить, как свидетелей. Ты наверняка видел, над чем мы тут работаем. Нам уже скрывать нечего. Мы исследовали формы жизни из другого мира. Военные контролировали каждый наш шаг. Когда случилась авария, они решили, что мы можем убежать из лаборатории и просто начали отстреливать нас, как кроликов. Нам троим повезло — мы закрыли все двери и спрятались. Уже четыре часа мы сидим без воды и пищи. Мы уже думали, что перемрем тут от голода.

— Нет, теперь не перемрете, — успокоил Гордон, — военных тут больше нет. Единственное, что мне от вас надо, — открыть дверь.

— Какую дверь?

— Наружу.

— Дверь наружу? — спросил один из ученых, сделав круглые глаза, — ты что, с ума сошел? Нам надо пробираться через станцию по переработке отходов, иначе никак.

— Я оттуда и пришел, — сказал Гордон, — не знаю, как вам, но мне там делать нечего. Мне надо добраться до ученых группы "Лямбда". Они единственные, кто могут помочь решить весь этот беспредел. Вы знаете, где это?

— Это на другой стороне комплекса. Ты собираешься идти туда?

— Естественно. Так кто откроет дверь?

Ученые переглянулись, затем один сказал:

— Ладно, я открою дверь. Но даже не думай, что я пойду с тобой.

— А я и не прошу.

— Тогда пойдем.

И они пошли через сеть коридоров и лабораторий к выходу. Когда они снова оказались в холле, профессор подошел к сканеру сетчатки глаза и заглянул в сканирующую систему. Раздался голос "Access Granted", и дверь медленно открылась. Профессор посмотрел на Гордона и сказал:

— Ты, конечно, храбрый парень, но я тебе даю гарантию, что ты долго там не протянешь. Там военных, как тараканов. Я бы тебе порекомендовал идти с нами.

— Хватит меня учить. Хотите идти через ту помойку — идите. Я уж какнибудь сам справлюсь.

— Да-а, ты самоубийца, — пробормотал профессор и побежал обратно.

Гордон посмотрел на открывшуюся дверь. Что его ждет там, с той стороны? Действительно ли там придется так туго, как ему расписали? Доберется ли он до группы "Лямбда"? Ведь стоит совершить всего один неверный шаг — и все пропало.

Эти мысли пронеслись в голове у Гордона со скоростью молнии, но он не поддался страху. Сжав покрепче лазерную пушку, он шагнул вперед. Прямо навстречу своей судьбе...

TO BE CONTINUED.

Тимошук Глеб
known as Duke Nukem
г. Брест 2002

Зачем мы играем?

Начало на стр. 13

Профессиональные компьютерщики относятся к геймерам (хардкорным и в особенности к казуалам) несколько свысока, однако активно используют игры для того, чтобы отдохнуть. Комбинация "поработал-поиграл-поработал" чрезвычайно удобна, никуда уходить с рабочего места ради этого не требуется, да и партнеров всегда можно найти среди коллег. Эффективность работы увеличивается значительно (если не злоупотреблять одной из составляющих процесса), что выгодно и самому играющему, и его начальнику. Собственно, научить чему-либо игры их вряд ли смогут (слабо представляю себе программиста, не знающего английского), поэтому и воспринимают такие люди их как... скажем, аналог пива/колы.

Вот мы и добрались до "лучших среди играющих", то есть до геймеров средней и сильной степеней хардкорности. Собственно, общее у таких людей одно — серьезное отношение к играм, ну а все остальные определения к слову "отношение" каждый сочиняет для себя сам. Это уже не серая масса, и не группа более-менее похожих людей, это — личности, по крайней мере, "личности во всем, что касается игр". Если и не каждый может сочинить что-то подобное этому опусу, то уж сформулировать свои ответы на наши вопросы может любой геймер. И опять кто-то скажет, что играет исключительно ради получения удовольствия, но остальным эти слова покажутся слишком грубыми, и они начнут придумывать что-то свое, попытаются объяснить, рассказать, помочь понять. Ответы будут разными, но во многих будет говориться о том, что игра — это попросту новый вид искусства. Кино в свое время из забавных движущихся картинок эволюционировало в гигантскую индустрию, фабрику развлечений, попутно официально приобретя статус искусства, такого же, как живопись или музыка. Аналогично уже имеющаяся индустрия видеоигр только и ждет того, чтобы объявить свою продукцию искусством. Ведь все знают, что нельзя оценивать или сравнивать настоящие шедевры среди игр, скажем, по качеству графики или по другим чисто техническим параметрам. Как и кино могут снимать исключительно в коммерческих целях, как и картины могут рисовать в массовых количествах для удовлетворения сиюминутных потребностей публики, так и большинство игр делается исключительно в расчете на казуалов. Но среди этих игр уже сейчас есть немало шедевров именно в том смысле, который вкладывают в это слово искусствоведы. Более того — даже за недолгую историю индустрии успело проявиться разделение игр на старые и потому неинтересные и на старинные, то есть антиквариат, который ищут, а потом бережно хранят, изредка включая для того, чтобы вспомнить молодость... или же просто пройти то, на что раньше не было времени. Именно это, кстати, и позволяет сказать, что игры — это не что-то преходящее, не обычное средство убить время или же отдохнуть. Игра — это не мясо с картошкой, не пиво и даже не наркотик. Игра — это вещь, которую можно поставить на полку рядом с любимой книгой или audio CD. И нельзя сказать, что она геймеру что-то заменяет. Скорее можно сказать, что другой человек обделен, потому как закрылся от такого богатого и разнообразного мира, заменив себе игры чем-то другим. Возможно, ему так и вправду лучше. Не знаю. Но его попытку "научить меня жизни" воспринимать буду с усмешкой.

Если с объявлением игр видом искусства без проблем согласятся почти все их потребители (вплоть до: "Эээ, типа игра — это типа искусство. Гымммм. Слышь, Бивис, а я, типа, клевый перец, в искусстве разбираюсь!"), а самостоятельные мысли об этом могут прийти в голову большинству геймеров, отношение к играм все равно будет различное. Опять же, я уже писал выше о том, что есть игры, которые создают условия для того, чтобы развлекаться (как правило, это не слишком высокобюджетные, но все же удавшиеся проекты для PC, примеры — Starcraft, Quake и иже с ними), и те, которые развлекают человека сами (как правило, это высокобюджетные проекты, которые обитают на игровых приставках, изредка — на PC).

Когда говорят о компьютерном спорте, то обычно имеют в виду представителей первого типа, поддерживающих сетевые режимы. Человек не втягивается в игру, он просто проходит ее, тренируется и проверяет свою подготовку в поединках с живыми или компьютерными противниками.

Этот подход, кстати, близок к играм некомпьютерным, в которых развлекать игроков было попросту некому. Кроме того, стоит отметить и то, что как раз компьютерный спорт (основные жанры: FPS, RTS, Sports) к искусству отнести сложно, да и его представители обычно не имеют ценности сами по себе, это лишь все новые и новые версии одних и тех же идей, отличающиеся качеством реализации и количеством возможностей. Но везде, разумеется, есть и исключения.

Если отбросить ширпотреб, аналогичный дешевому чтиву в литературе и второсортным боевикам в кино, и компьютерный спорт (ремесло!), то все остальное и можно отнести к играм, как к виду искусства. Это может быть и синтетический вид вроде JRPG (литература +кино +изобразительное искусство +музыка), и что-то совсем новое. Восхищать геймера может и какая-то гениальная идея, и музыка, и графика (не количественные характеристики — они всегда устаревают, но стиль и качество), и все это вместе взятое. Искусство не боится времени. Искусство боится варваров, которые его не понимают.

Как же воспринимают это самое искусство геймеры? Обычно человек просто не задумывается о таких вещах и методично скупает и проходит игры любимого жанра, изредка оттягивается с друзьями в клубе и возвращается домой уставший, но жутко довольный собой, читает любимые журналы, лазает по сети и общается со своими братьями по разуму. Продолжать этот список можно достаточно долго. Общее (и главное!) тут одно: во время игры человек присутствует не только перед экраном, но в каком-то смысле и за ним... Внешний мир пусть и не выключается совсем, но его восприятие несколько ослабляется... В принципе, это мало отличается от просмотра хорошего фильма, чтения книги или похода в музей, но почему-то именно этот "уход в виртуальность" пугает всяческих противников игр. Дескать, вот так психика и нарушается. Комментарии, надеюсь, излишни.

Степень "ухода в виртуальность" зависит и от человека, и от обстановки, и еще от кучи параметров игры. Но обычно получается так, что чем меньше от человека требуется тыкать в кнопки, тем больше он уходит "на ту сторону", а необходимые действия пальцами уже совершаются им автоматически. В компьютерном же спорте, наоборот, хоть все внимание и сосредоточено на игре, сознание четко работает так, чтобы управлять процессом именно с этой стороны экрана, не вживаясь в своих героев и не переносясь на ту сторону. Вообще отождествление себя с героем возможно крайне редко, и тот факт, что в данной конкретной игре это допустимо, уже свидетельствует о ее высочайшем качестве. Чаще всего игрок переносится за экран как наблюдатель, сопереживающий своим героям и имеющий возможность еще и повлиять на их судьбу. Именно такое сочетание и притягивает к игре, заставляет отключиться от внешнего мира и заняться проблемами мира виртуального.

Описывают свои личные ощущения (и называют их!) все геймеры, опять же, по-разному. Главное — то, что во время "слияния" с игрой человек отдыхает, стряхивает с себя груз проблем, отрицательные эмоции тают, чего нельзя сказать о положительных. У компьютерного спорта (напомню: FPS, RTS, Sports) свойства несколько другие: человек остается довольным, но все же уставшим, как и, скажем, после бегания по траве за мячиком в реальной жизни. Но всем играющим людям это их увлечение почти всегда приносит (напоминаю, что для того, чтобы беречь свое зрение, надо сначала отказаться от телевизора и чтения книг в постели) что-то полезное. Подводя итоги, можно сказать, что компьютерные игры — это попросту часть жизни. Они имеют на это не меньшее право, чем спорт, музыка, театр или кино. Эволюция человечества — это не только технический прогресс и смена политического строя, это еще и смена образа жизни людей. Пресловутый Digital Lifestyle — не абстракция, а реальная перспектива на день завтрашний, а компьютерные игры — неотъемлемая его часть. Думайте, господа.

P.S.
И не забывайте о том, что реальная жизнь — это всего лишь игра жанра RPG с великолепной графикой, средненьким сюжетом, нелогичными квестами и излишне сложной системой боя.

Главный ее минус — то, что возможность сохраняться здесь есть функция недокументированная. И ведь, несмотря на это, мало кто решается прекратить игру и заняться чем-то другим. Наверное, графика со звуковыми эффектами нравятся — настоящий мастер делал. Тоже, понимаешь ли, искусство.

Wren

Материал предоставлен сайтом http://www.pristavki.com

Штырлиц 3:



Сколько ШтЫрлицев мы с вами уже прошли? Два? А как насчет третьего? Положительно? Ну, давайте смотреть...

Вот как бывает, Петька с Чапаем в свое время являлся к нам лишь в двух частях, а компания "МАГНАМЕДИА" решила продолжить сумасшедшие приключения легендарного разведчика в третьей части эпопеи.

Наш главный герой в третьей части своих приключений встречается с инопланетянами. Причем, не с простыми мирными гуманоидами, а со злостными инопланетными захватчиками, которые потом, как ни странно, оказываются самыми мирными инопланетниками.

Гениальные советские ученые сделали очередной мощный рывок в будущее. Они построили суперракету на твердотопливном ускорителе, которая вывела на орбиту первую женщину-космонавта Валентину Тетеркину. Однако в момент первого сеанса связи с землей случилось непредвиденное: корабль Тетеркиной столкнулся с НЛО инопланетян. Само собой, в инциденте обвинили именно их.

Самое главное, что данный полет с его неприятным финалом во всех деталях транслировался по центральным каналам международной сети интервидения. Все мировое сообщество возмутилось наглому поведению инопланетян. На срочной внеочередной ассамблее ООН было решено выдвинуть кандидатов для проведения расследования от каждой крупной державы. В частности, США выдвинули кандидатуру Джеймса Бонда, Британское королевство — Шерлока Холмса, Франция — почему-то Алена Делона, Италия — Аль Капоне, Бразилия — Дона Педро, Австралия — Данди Крокодила и так далее...

Что касается СССР, то, само собой, главным героем от нашей страны мог стать лишь бывший полковник КГБ в отставке, Максим Максимович Исаев (кодовое обозначение Юстас (он же Штырлиц), коим он, в итоге, и стал.

В общем, теперь вам предстоит оправдывать доброе имя инопланетян и искать Валентину Тетеркину. Ну, а перед тем, как приступить к прохождению, спешу вам сообщить, что некоторые диски со Штрылицем 3 содержат глюк в разговоре с продавщицей на 2-м уровне.

Кстати, мне попался как раз именно такой диск. Для исправления глюка качайте патч вот отсюда: http://sitemanager.ru/site/userfiles/userpicture_19_517_1038_FileURL.zip.

Итак, оказавшись ни где-нибудь, а на Красной Площади возле мавзолея, первым делом срываем с его (мавзолея) стены плакат и идем направо. Говорим с фрау Заурих, что торгует пивом, после чего идем далее, к музею и говорим с пионером.

Заходим в музей. За столом сидит смотритель, сильно смахивающий на Карла Маркса. Общаемся с ним, после чего забираем со стола "Новый Капитал" и выясняем, что пивную кружку мы можем получить лишь в обмен на "лампочку Ильича".

Выходим из музея и идем налево до собора. В соборе подсовываем пастору нашу книгу, после чего кликаем на него и... Ну, что же, нечего было богохульничать.

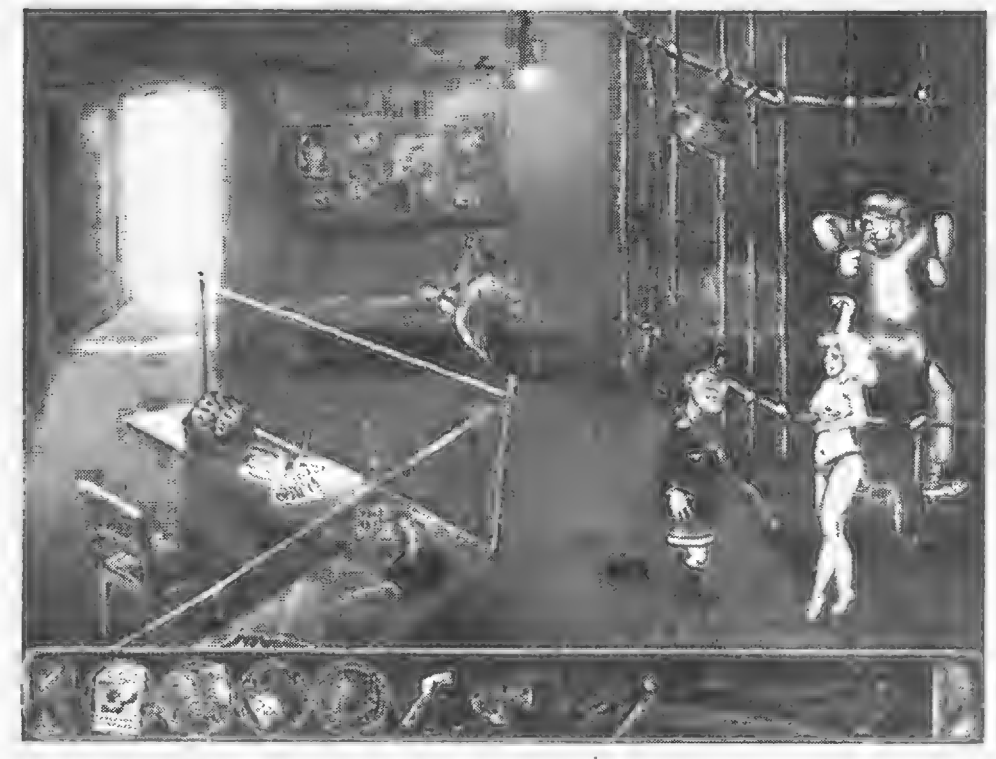
Из чаши, что рядом с пастором, забираем кисточку и выходим из собора. Идем еще далее налево.

Говорим с ментом и предлагаем ему нашу надувную радистку Кэт. После всего забираем вылетевшие из будки трусы.

Теперь идем в Мавзолей и щекочем кисточкой Ильича. Ильич рассыпается, после чего мы можем выкрутить горячую лампочку с помощью ментовских трусов. Возвращаемся в музей и меняем лампочку на кружку.

Теперь направляемся к пивному ларьку и, немного поболтав о том, о сем, отдаем кружку фрау Заурих. ШтЫрлиц слегка прихлебывает из кружки и, убедившись в качестве напитка, прячем пивко в карман.

Теперь берем плакат с мавзолея и три раза показываем его фрау Заурих, пока она не закроет ларек. Теперь идем к музею и предлагаем пивко пионеру. Пионер вырубается.



Агент СССР



Теперь можно беспрепятственно перевернуть стоящую тут же урну и из горы мусора выкопать окурок.

Теперь идем к менту, который сильно недоволен пропажей трусов. Используем на него окурок и получаем "айлюлей".

Вот мы и на вокзале!

Опаньки — фрау Заурих намылилась к своей внучечке в деревеньку! Ну-ка, спытаем ее кой о чем... Еще рас спытаем... И еще раз... РАСПИСАНИЕ ДАВАЙ!!! О! Вот и расписание.

Запоминаем время (17.35) и идем к дверям вокзала, возле которых на лавочке сидит цыганка. Общаемся с ней и выясняем, что, бедная, кушать сильно хочет. Ну, ладно, попробуем ей хавчик какой раздобыть.

Заходим в буфет и пытаемся пообщаться с буфетчицей. Облом... У нее, вишь ли, обед.

Ладно... Берем гайку возле холодильника и заходим в дверь с надписью "Посторонним вход воспрещен".

Недолго общаемся с диспетчером и берем с пульта справа еще одну гайку.

Выходим на перрон, проходим мимо алкаша и общаемся с машинистом. Тому, оказывается, гайка нужна для колеса, а то какой-то гад ее спер (не иначе — цыганка, ладно, потом проверим). Предлагаем ему свои гайки. М-да, не подходят. Забираем у ног машиниста разводной ключ и отвертку и возвращаемся на перрон.

Говорим с алкашом до тех пор, пока он не врежет по столбу. Вот и дверца открылась... Теперь берем отвертку и путем кручения-верчения двух регуляторов выставляем на часах ровно три часа. Возвращаемся в буфет.

М-да, судя по всему, график работы буфетчицу не колышет. Ну, ладно... Берем гаечный ключ и изо всех сил грохаем им по холодильнику. Во! Заработал!

Да и буфетчица подобрела, пирожком расщедрилась... Берем пирожок и тащим его цыганке.

М-да... Хорошая была цыганка... Кстати, гайку, оказывается, сперла именно она. Забираем гайку и газету. Теперь в депо отдаем гайку машинисту и возвращаемся на перрон. Устанавливаем на часах время 17.35 и идем к диспетчеру.

Двигаем диспетчера к пульту, показываем ему расписание, затем обмахиваем его газеткой. Подобревший диспетчер дает зеленый свет нашей электричке.

Возвращаемся в депо... потом заползаем в вагон и... Поехали!

В вагоне говорим с инвалидом, который торгует мороженым. Он жалуется на свою скрипучую тележку. Выходим в тамбур, открываем щит слева и достаем оттуда масленку. Возвращаемся в вагон, смазываем тележку инвалиду и получаем от него мороженое. Пытаемся поговорить с интеллигентом у окна. Посылаемся им подальше и идем к фрау Заурих. Она более разговорчива и даже сообщает нам, что везет котенка в деревню. Отдаем ей мороженое, которым она кормит котенка, после чего тот засыпает.

Закидываем котенка на полку. Бедняга пугается и делает лужу прямо на интеллигента. Хе-хе...:)

Интеллигент пересаживается на другое место и засыпает. Тырим у него журнал и идем налево, в кабину машиниста. Это еще что за чудище?! Робот машинист? Во как! Ладно... Общаемся с железякой до тех пор, пока от его программы останутся только "рожки да ножки". Хех! Запихиваем ему в башку журнал, после чего у робота окончательно съезжает крыша. Пытаемся с ним общаться, но робот требует какую-то смазку и не желает реагировать ни на какие команды.

Проходим через вагон и выходим в тамбур. О! Вот и Веничка Ерофеев в своем классическом состоянии (см. поэму "Москва-Петушки"). Веничка — человек добрый, предлагает нам своего пойла отведать. "Под градусом" (бутылку — на ручку двери, что находится тут же) выламываем дверь и оказываемся в самой гуще боя.

Поезд догоняет какой-то бандюга, почему-то больше похожий на Чапаева, а на площадке вагона валяется раненый революционер и постепенно помирает. Болтаем с ним, пока он не предложит нам свой пистолет. Стреляем из пистолета во всадника и снова общаемся с умирающим.

Тот отдает нам алмазы для голодных детишек. Алмазы решаем оставить себе и выходим в тамбур. Пересыпаем алмазы в масленку и получаем "алмазное масло".

Идем к роботу-машинисту и пытаемся его смазать.

М-да, хана роботу...

Выходим в вагон. В "инвентори" наливаем в бутылку остатки масла из масленки и, для аромата, добавляем то, что капает из сумки с котенком.

Выходим в тамбур, говорим с Веничкой и предлагаем ему получившийся напиток.

М-да, то, чего Веничка всегда боялся (см. поэму Москва-Петушки), случилось...

Пока бедняга избавляется от нашего напитка классическим алкоголическим путем, дергаем стоп-кран возле Ерофеева.

Вот мы и на месте!

Посмотрим, какие здесь дела творятся. Заходим в клуб, говорим с очаровательной девушкой-киномехаником. Затем пытаемся поговорить с Ванюшей-дураком по-хорошему. Но он так несдержан, так ревнив. В результате мы оказываемся в местном КПЗ. Говорим с ментом, пытаемся утащить у него из-под носа документ.

Не вышло... Ну да ладно.

Заходим в избу, рассматриваем фотографии на стене, одну из них берем себе. Пытаемся прогнать наглую крысу, но за нее заступается дед на печи.

Показываем деду фотографию. Дед опознает грызуна, а мы забираем его с собой. Заодно и ходики деревенские со стены прихватываем.

Направляемся к местной птицефабрике (направо). Берем у забора лобзик и возвращаемся. Идем дальше, кликаем на двери бани крысой и смело туда заходим. В качестве трофея берем тазик и веник. Используем эти предметы на муравьиную кучу возле трибуны. Двигаемся дальше направо, к дому Василисы, которую запер ее ревнивый муж Иван-дурак.

Подбираем возле дома пакет из "Макдональдса" и запихиваем туда ходики. Вот вам и готовая "бомба". Возвращаемся в клуб и кладем на скамейку нашу "бомбу" Теперь выходим и дожидаемся, пока девушка-киномеханик не позовет милиционера. Теперь идем в КПЗ и забираем со стола документ. Теперь лобзиком распиливаем клетку с селезнем, трясем его и подбираем выпавшую бритву. Говорим с Иваном.

Во псих ревнивый! Да на тебе нашу Кэт!

Берем у Ивана ключ от его дома в обмен на нашу подружку.

Идем к дому Василисы, открываем ключом дверь и болтаем с бородатой "красавицей". Отдаем ей бритву и пытаемся завести разговор о шапке-невидимке. Получив шапку, берем со стола зажигалку.

Идем к птицефабрике. Шапку-невидимку используем на дверь и проходим мимо охранника. Говорим с инопланетянином, получаем от него яйцо, проходим в следующий отсек корабля. Наша милая фрау Заурих сидит на гнезде! Высыпаем на нее целый тазик с муравьями, берем из гнезда яйцо, кладем другое. Пытаемся высидеть яйцо, полученное от инопланетянина... Ух ты!!! Блин! Прям, голограмма...

Заходим в знакомое нам местное отделение милиции. Показываем менту яйцо, он наш план по поимке Фантомаса одобряет. Кликаем яйцом на дверцу тюремной камеры и выходим. Говорим с ментом и снова заходим. Наш план удался, Фантомас пойман! Снова говорим с ментом, а когда Фантомас превратится во фрау Заурих, то говорим с ней до тех пор, пока она дважды не прокричит петухом. Идем к деду в избу, говорим с ним. Он рассказывает нам удивительные вещи. Снова идем к птицефабрике, находим возле нее удобную полянку. Кладем на полянку плакат, на плакат кладем газету, на газету — пропуск, а на него — журнал. Поджигаем все это зажигалкой!

Ура! Тетеркина прилетает, спасает инопланетянина и...

А вот, что "и..." вы узнаете из заключительного мультика.:).

SilentMan
SilentMan@tut.by

Игра для прохождения предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com

F1 TIBO'2002 CUP: Финалы!!!





По традиции в рамках работы выставки TIBO (4-5 апреля) прошли решающие заезды Открытого Кубка Республики Беларусь по виртуальной "Формуле-1".

Первый заезд по техническим причинам пришлось отложить почти на сутки. Но на психологическом состоянии пилотов это никак не отразилось. Фаворит соревнований Дмитрий Грамович уверенно выиграл Малазийский этап, вторым на финише был Егор Ермакович. Великолепный прорыв на третью итоговую позицию с восьмой стартовой совершил Станислав Мадыцкий. Игнат Бобрович, при обгоне McLaren Александра Пугача в одном из медленных поворотов, зацепил колесами машину своего оппонента. В результате Александр потерял колесо, передний спойлер и отправился в боксы. Первая гонка закончилась для него безрезультатно.

После очень короткого перерыва взмокшие от усталости пилоты, как будто действительно побывавшие в жаркой Малайзии, выясняли отношения на скоростной трассе Монреаля (Канада). Да, современная вычислительная техника и компьютерное моделирование позволяют легко переходить из одного виртуального мира в другой!

Второй этап выиграл Александр Пугач, словно извиняясь перед своими болельщиками за неудачу в первой гонке. Борьбу за первое место ему пытался навязать Егор Ермакович, но молодой пилот не удержал болид в одном из поворотов и вылетел на траву. Третье место на Канадском этапе занял Игнат Бобрович, а четвертое досталось Дмитрию Грамовичу. Он уверенно лидировал до пит-стопа, но, выезжая из боксов, задел рельс и сломал на своей Ferrari переднее антикрыло.

Ситуация в Кубке перед последним, решающим заездом (Гран-при Венгрии, 5 апреля, старт в 12:00) сложилась так, что на общую победу в Кубке претендовали сразу четыре пилота!

Решающая гонка получилась действительно захватывающей и напряженной. Дмитрий Грамович лидировал в гонке от старта до финиша. Но, памятуя о том, что в прошлом году фаворит сошел из-за аварии, а накануне во второй финальной гонке пришел четвертым из-за нелепого столкновения с отбойником в боксах, вряд ли кто-либо мог с уверенностью предсказать его победу.

И тем не менее Дмитрий пересек линию финиша первым и завоевал Кубок Республики Беларусь по виртуальной "Формуле-1" F1 TIBO'2002 CUP. Острая борьба на Венгерском этапе за второе место развернулась между Александром Пугачом и Егором Ермаковичем. Всю гонку Егор на Arrows пытался обойти Александра на McLaren. Но Пугач — "бронзовый" призер F1 TIBO'2001 CUP — выдержал все атаки дебютанта подобных соревнований и сохранил в этой гонке второе место, которое в итоге дало ему право подняться на подиум. Крупная и единственная авария на этапе произошла с участием Станислава Мадыцкого и Александра Олешкевича. Последний вылетел за пределы трассы, разбил свой гоночный болид "Формулы-1" и досрочно прекратил борьбу. Станислав вынужден был заехать в боксы для ремонта, но потерял очень много времени и не участвовал в борьбе за призовые места.

Положение после 2-й финальной гонки

Место	Пилот	Очки
1	Ермакович Егор	10
2	Грамович Дмитрий	9
3	Бобрович Игнат	7
4	Пугач Александр	6
5	Мадыцкий Станислав	4
6	Олешкевич Александр	3
-	Баканович Константин	3
8	Мелюк Алексей	0

Итоговое положение F1 TIBO'2002 CUP

Место	Пилот	Очки
1	Грамович Дмитрий	19
2	Ермакович Егор	14
3	Пугач Александр	12
4	Бобрович Игнат	10
5	Мадыцкий Станислав	5
6	Баканович Константин	5
7	Олешкевич Александр	3
8	Мелюк Алексей	0

В итоге, согласно начисленным очкам за все три финальные гонки, победу одержал Дмитрий Грамович (19 очков), второе место досталось Егору Ермаковичу (14 очков), а третье вновь, как и год назад, завоевал Александр Пугач (12 очков).

Призеры получили красивые памятные Кубки, медали и дипломы от организаторов соревнований, ЗАО "Техника и коммуникации" и подарки от спонсоров мероприятия. Александр Пугач от компании SOLO — круглосуточный доступ в Интернет на один год.

Егору Ермаковичу досталась уникальная фотокамера OLYMPUS от компании "Белкантон".

Дмитрий Грамович получил мультимедийный компьютер на базе процессора Celeron 1,1 ГГц с монитором Samsung (15``) от компании ASBIS.

Дмитрий Грамович: "Счастлив ли я сейчас? Конечно! Победа — это всегда здорово! В самом начале гонки очень волновался, несколько раз ошибся, но сохранил свою позицию. Потом пытался оторваться от пелетона, но ребята тоже ехали очень здорово, на пределе. Во время гонки у меня бешено колотилось сердце. Чего боялся? Пожалуй, только самого себя! Ведь мог ошибиться, и тогда победа досталась бы кому-то другому. Потом ближе к финишу взял себя в руки и просто ехал. Я очень доволен. Большое спасибо организаторам и спонсорам!"

Результаты 1-й Финальной Гонки F1 TIBO'2002 CUP
Гран-при Малайзии (50% дистанции гонки): 4 апреля, старт в 16:30

М	С	№	Пилот	Машина	Время в квалификации	Время/ отставание	Очки
1	1	1	Грамович Дмитрий	Ferrari	1:34,934	47:22,522	6
2	2	3	Ермакович Егор	Arrows	1:35,308	+19,408	5
3	8	6	Мадыцкий Станислав	Jaguar	1:37,887	+49,305	4
4	4	5	Бобрович Игнат	BAR	1:36,196	+52,939	3
5	7	7	Олешкевич Александр	Prost	1:37,860	+1:10,710	2
6	5	4	Баканович Константин	Sauber	1:37,033	+1:10,829	1
7	6	8	Мелюк Алексей	Williams	1:37,731	+1 круг	0
8	3	2	Пугач Александр	McLaren	1:35,344	+1 круг	0
Лучший круг в гонке: Дмитрий Грамович (Ferrari) — 1:36,314							

Результаты 2-й Финальной Гонки F1 TIBO'2002 CUP
Гран-при Канады (50% дистанции гонки): 4 апреля, старт в 18:00

М	С	№	Пилот	Машина	Время в квалификации	Время/ отставание	Очки
1	3	2	Пугач Александр	McLaren	1:16,466	47:53,410	6
2	2	3	Ермакович Егор	Arrows	1:16,241	+5,399	5
3	6	5	Бобрович Игнат	BAR	1:17,660	+25,387	4
4	1	1	Грамович Дмитрий	Ferrari	1:16,052	+37,364	3
5	5	4	Баканович Константин	Sauber	1:17,624	+1:01,360	2
6	8	7	Олешкевич Александр	Prost	1:18,315	+1 круг	1
7	4	6	Мадыцкий Станислав	Jaguar	1:17,414	+1 круг	0
8	7	8	Мелюк Алексей	Williams	1:17,846	авария	0
Лучший круг в гонке: Дмитрий Грамович (Ferrari) — 1:17,614							

Результаты Решающей Финальной Гонки F1 TIBO'2002 CUP
Гран-при Венгрия (50% дистанции гонки): 5 апреля, старт в 12:00

М	С	№	Пилот	Машина	Время в квалификации	Время/ отставание	Очки
1	1	1	Грамович Дмитрий	Ferrari	1:15,532	53:01,324	10
2	2	2	Пугач Александр	McLaren	1:16,537	+5,252	6
3	3	3	Ермакович Егор	Arrows	1:16,867	+5,558	4
4	6	5	Бобрович Игнат	BAR	1:17,826	+1:36,656	3
5	5	4	Баканович Константин	Sauber	1:17,567	+1 круг	2
6	8	6	Мадыцкий Станислав	Jaguar	1:18,258	+1 круг	1
7	7	8	Мелюк Алексей	Williams	1:17,891	+2 круга	0
8	4	7	Олешкевич Александр	Prost	1:17,501	столкновение	0
Лучший круг в гонке: Егор Ермакович (Arrows) — 1:18,136							

Counter Strike v 1.4

Вот и случилось то, чего все так боялись, но при этом очень долго и нервно ждали: вышла новая версия самой народной игры — Counter Strike 1.4. Стала она доступна для скачивания с западных серверов в среду 24 апреля в 14:00 по минскому времени.

Что хочется отметить в первую очередь? Самое главное это то, что больше квакеры не смогут играть в контру. Почему? Да потому что игра еще на один шаг приблизилась к понятию реализма. Самый лучший пример — Operation Flashpoint. Там была приблизительно такая же система прицеливания: во время движения попасть во что-либо просто нереально и т.д. по тексту. Еще много чего изменилось, но все это чуть ниже:

— Добавлена античитинговая защита. Ура, крикнут многие и в том числе я, однако по некоторым сведениям она не пашет:(.

— Пользовательский интерфейс переделан для HLTV. Все это говорит о том, что записывать демки станет гораздо легче и удобнее. Однако об этом еще не раз ниже по тексту.

— Оптимизирована работа выделенного сервера под Windows 2K/NT/XP и Linux.

— Добавлены две новые карты: cs_havana и de_chateau.

— Переделана карта de_train (о причинах ниже), подогнана под версию 1.4 карта de_nuke и некоторые другие.

— Режим спектатора обогащен некоторыми новыми фишками, позаимствованными из HLTV.

— В частности, теперь в режиме спектатора присутствует вид из глаз (демки смотрели) и еще несколько очень интересных видов.

— Разговаривающие игроки подсвечиваются на радаре.

— Мертвые тела остаются теперь до конца раунда. Это касается и заложников. Они, кстати, тоже теперь подсвечиваются на радаре.

— Выброшенная бомба тоже показывается на радаре. Кстати, теперь надпись "player dropped the bomb" & "player picked up the bomb" видна только террористам.

— Отныне, чтобы установить бомбу, необходимо стоять на месте — малейшие перемещения и прыжки запрещены.

— Также нельзя стрелять и двигаться во время обезвреживания бомбы, которая, кстати, ставится отныне только на крест и никак не иначе.

— Отрегулирована точность стрельбы во время прыжков. К несчастью, это касается только пистолетов. У автоматов и т.д. во время прыжков разброс обещает быть просто офигенным.

— Прыжки стали совсем крохотными. Не любят на западе кролика Банни. Кстати, о de_train — именно из-за этого карту переделали, так как попрыгать по поездам стало просто невозможным. Что получится, увидим совсем скоро. Хотя я смогу оценить все прелести контры лишь 13 мая — сразу после самого последнего чемпионата по контре 1.3.

— VIP не может выкидывать оружие.

— После смерти экран отрывается от трупа и устремляется прочь, чтобы можно было увидеть убийцу. Прощайте, кемперы...

— Изменен цвет надписи "BOMB" & "VIP" в таблице результатов. Наверное, это самые важные изменения. Все расходятся по домам...

— Исправлена ошибка с изменением имени. Если помните, когда мертвый игрок пытался изменить имя, то ничего путного не получалось. Теперь же имя изменится сразу после респауна.

— Враги больше не слышат радиопереговоры противоборствующей стороны. Ну и зачем это было делать? Вот объясните мне!..

— Появилась возможность выключить тестовые сообщения определенных игроков. Полный одобрямс.

— При записи демок исправлена ошибка с перепутыванием скинов.

— Повышена неким странным образом стабильность демок.

— и многое-многое другое...

Играйте в контру и наслаждайтесь. А лучше не играйте, потому что тогда нашему клану гораздо проще будет побеждать на чемпах — чем меньше противников, тем меньше проблем...

Archangel

Чемпионат BelABM COMPAQ FVC'2002 стартует 4 мая!

Первый этап будет БЕСПЛАТНЫМ для всех участников. Гонки будут проходить по регламенту прошлого года в Stealth, но с учетом обновленной спортивной части (информация об этом прозвучит на пресс-конференции перед началом этапа).

COMPAQ Гран-при Австралии FVC / Расписание этапа

9:00 — Пресс-конференция
9:15 — Установка рулей, раздача номеров
9:45 — Начало квалификации
10:15 — Окончание квалификации, подведение результатов
10:30 — "Разминка" перед гонкой
10:45 — Предстартовые процедуры
11:00 — Старт гонки (50% дистанции)

Официальный E-mail организаторов чемпионата: niko2002@lycos.ru
Официальный источник информации о FVC в Интернет: www.autodigest.nsys.by

Гран-При Pentium 4: белорусский журналист своего шанса не упустил

26 апреля на КОМТЕК'2002 в увлекательнейшем поединке между пятью финалистами был определен победитель второго (московского) этапа первых всероссийских соревнований по виртуальным автогонкам "Гран-при процессора Pentium(r) 4". В традиционном тест-драйве для журналистов, состоявшемся сразу после основных соревнований, уверенную победу одержал представитель белорусской газеты "Автодайджест".

Потрясающие по накалу заезды проходили с 23 апреля на стенде компании Intel на выставке "Неделя информационных технологий — КОМТЕК'2002". Специально доработанный болид класса "Формулы-1600" (при ближайшем рассмотрении оказалась восстановленная "Эстония-26" с вывешенными передними колесами), симулятор Grand Prix 3 и процессоры Intel передают участнику соревнований всю полноту ощущений реальных автогонок "Формулы-1". Кроме, разумеется, физических перегрузок и реальных поломок автомобиля.

Между прочим, первые всероссийские соревнования по виртуальным автогонкам "Гран-при процессора Pentium(r) 4" организованы ведущим мировым производителем микропроцессоров — корпорацией Intel при поддержке Российской автомобильной федерации (РАФ) и Федерации компьютерного спорта (ФКС) РФ, что придает чемпионату очень солидный вес и статус в календаре подобных первенств.

В московском этапе первенства по виртуальным автогонкам "Гран-при процессора Pentium(r) 4" риняли участие, согласно официальной информации, около 400 человек (для сравнения на первом этапе в Новосибирске в марте 2002 года в соревновании участвовали более 17 000 человек, многим из них пришлось отстоять в очереди около 5 часов). Любой желающий мог испытать свою сноровку и удачу в одно-круговых (Quicklaps) заездах, имитировавших гонки по трассе "А1-Ринг" (A1-Ring), австрийского этапа чемпионата "Формулы-1".

В итоге, победителем стал студент Московского института туризма и гостеприимства 20-летний Дмитрий Дмитриев, который давно увлекается компьютерами и гонками "Формула-1". "Впечатления от соревнований на "Гран-при процессора Pentium(r) 4" просто потрясающие, — сказал Дмитрий после церемонии награждения. — Обычно такое видишь только на экране телевизора, а здесь с помощью процессора Intel Pentium 4 можно почувствовать себя настоящим пилотом". Второе место и приз в виде цифровой видеокамеры завоевал 15-летний учащийся средней школы из Воронежа Александр Пономарев, уступивший чемпиону менее трех секунд (его результат — 1:16,137). Третьим призером и обладателем награды в виде цифрового фотоаппарата стал студент 3-го курса Красногорского оптико-электронного колледжа Денис Ревякин (его результат — 1:20,969). Кстати, до финала у Дениса был лучший результат на круге в предварительных заездах, но, видимо, сказалось предстартовое волнение. Два других финалиста московского этапа соревнований — Олег Гусев и Дмитрий Лаврентьев — были награждены памятными сувенирами от компании Intel.

По традиции после финала соревнований на стенде Intel был организован тест-драйв для журналистов. Вначале был брошен жребий и только 7 (семь) из 40-50 аккредитованных на гонку журналистов получили возможность участвовать в тест-драйве. Согласитесь, попасть в заветную "семерку" — уже большая удача! Естественно, что "наш человек", удостоившись такого шанса, не имел права его упустить. Поэтому победителем стал Николай Ковалевский, ведущий рубрики "Формула-1" "Автодайджеста" и "Виртуального автоспорта" в ВР. Приз — радиоуправляемая модель гоночного автомобиля "Формулы-1" — выставлен на всеобщее обозрение в столичном клубе Stealth. Приходите полюбоваться. За просмотр денег не берут!

Николай Ковалевский: "Мои впечатления от заезда? Невероятно счастлив, что представилась возможность принять участие в подобном тест-драйве. Понравились удивительные и необычные ощущения, когда забрался внутрь настоящей гоночной машины. Пилотирование в положении "полулежа" действительно требует определенной сноровки и привыкания. (Управление виртуальным болидом с помощью обычного комплекта — руль и педали — и, сидя в кресле, увы, не идут ни в какое сравнение с пережитым.) Устроители не позволили журналистам провести пробную попытку, поэтому сразу пришлось ехать "на результат". Ехал очень осторожно, по ходу круга стараясь привыкнуть к поведению болида на трассе со стандартными настройками. (Перед заездом меня уверили, что все помощники отключены, но это оказалось не так: они были все включены, поэтому можно было просто давить на газ и не перестраховываться.) Люфт рулевого колеса сразу не позволил мне точно корректировать движение болида. К тому же поворачивать вывешенные в воздухе два передних колеса реального гоночного автомобиля — далеко не то же самое (в смысле прикладываемого или затрачиваемого усилия), что крутить руль джойстика-имитатора даже снабженного "обратной связью". Пока приноровился, круг уже закончился. Тяжело также было не видеть привычную "приборную панель" с рулевым колесом на большом экране, на который с помощью проектора транслировалось изображение. Тем не менее, даже посредственного результата на круге хватило для общей победы. После окончания заездов организаторы любезно (за это им мое отдельное спасибо!) предоставили возможность проехать еще один быстрый круг. На этот раз я сбросил разом 11 секунд и показал уже 1:27,423. Причем круг был "смазан" разворотом! На мой взгляд, белорусским пилотам виртуальной "Формулы-1", окажись они на подобных соревнованиях, по силам без особых проблем занять все пять призовых мест в финале. Ведь Дмитрий Грамович в рамках Отборочного тура на F1 TIBO'2002 CUP сумел показать на круге А1-Ринга время 1:08,292!"

Кстати, дальнейшие этапы соревнований пройдут в Самаре (май), Ростове-на-Дону (июнь), Екатеринбурге (август), Нижнем Новгороде (октябрь), Санкт-Петербурге (ноябрь). Победитель каждого этапа получит в награду ПК на базе процессора Intel Pentium 4, а также право на участие в суперфинале, который состоится в канун Нового года в Москве. Кроме того, по словам координатора проекта Александра Палладина (Intel), в конце года возможно проведение Суперфинальной серии для победителей Российского и Украинского чемпионатов "Гран-при процессора Pentium(r) 4".

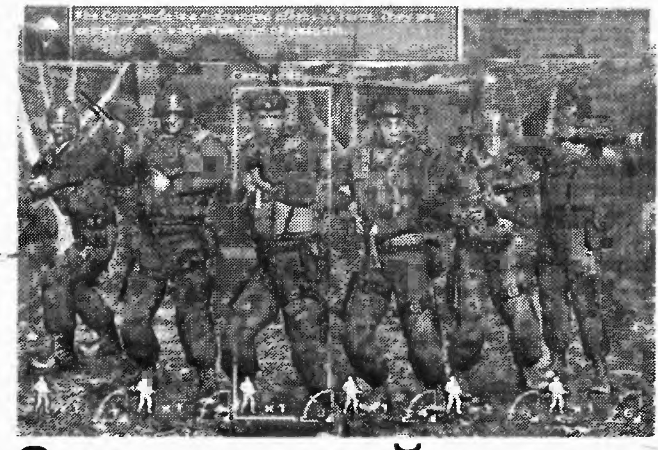
Очень надеемся, что подобный чемпионат в следующем году будет проведен и в крупнейших городах Беларуси.

Результаты финала "Гран-при процессора Pentium(r) 4" (РФ, Москва, 26.04.2002г.)

Место	Старт	Пилот	Время	
			Warm Lap	Зачетный круг
1	2	Дмитриев Дмитрий	1:15,491	1:13,562
2	4	Пономарев Александр	1:16,409	1:16,137
3	5	Ревякин Денис	1:26,641	1:20,969
4	3	Гусев Олег	1:20,557	1:22,334
5	1	Лаврентьев Дмитрий	1:29,991	1:23,198

Результаты тест-драйва для журналистов "Гран-при процессора Pentium(r) 4"

Место	Старт	Участник	Страна	Время
1	3	Ковалевский Н.	Беларусь	1:38,430
2	6	Давыдов И.	Россия	1:59,100
3	5	Исаева Д.	Россия	2:13,435
4	2	Федченко А.	Россия	2:22,117
5	7	Демурова В.	Россия	2:29,355
6	1	Осипов С.	Россия	2:32,122
7	4	Барсуков А.	Россия	3:00,900



Сумасшедший таракан



Игра: Global Operations. Разработчик: Barking Dog Studios. Издатели: EA & Crave Entertainment. Жанр: кло(у)н Counter-Strike. Системные требования: P2-450 Mhz (800), 128Mb (256), 3D 16-32 Mb (Ge Force).

Кто не хочет зарабатывать деньги? Кто не хочет стать всемирно известным, еще раз перевернув мир с ног на голову? У кого хватит наглости, смотря мне в глаза, сказать, что он не амбициозен? Готов поспорить, что таких людей мало. Особенно на западе, где самая главная ценность — бумаги (не рулоны туалетной, ясен пень). Что ж, могу ткнуть пальцем в сторону людей, которые уж наверняка алчны и амбициозны, — Barking Dog Studios.

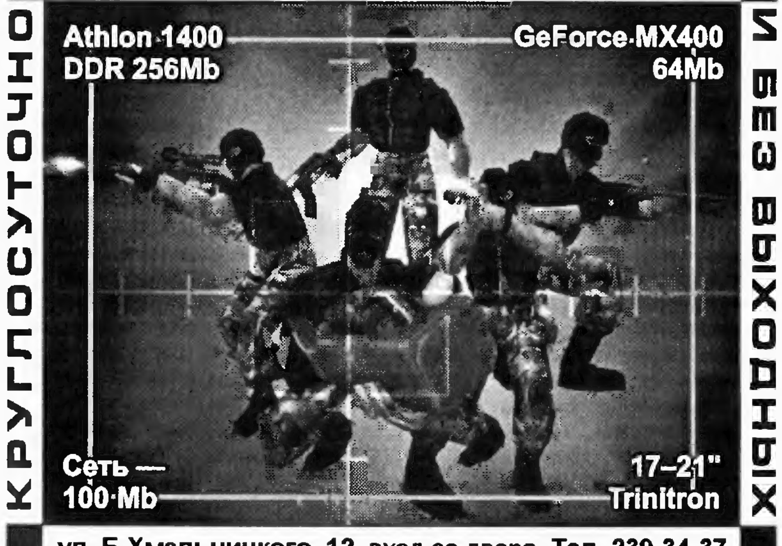
Однако, кроме вышеперечисленных достоинств, у них есть еще и несколько недостатков, в число которых входят лень и примитивность, а также неоригинальность. Если кто-нибудь помнит хоть один их самостоятельный проект, то скиньте мне на ящик. Я же помню только их работу над аддонами, в частности, над аддоном к Homeworld и участие в разработке Counter Strike beta 5.

Но хватит ходить вокруг да около. Игра, которая должна была появиться из-под клавиатур разработчиков из студии лающей собаки, в задумке представляла собой гораздо более реалистичный и красивый Counter-Strike, попутно смешанный с тактическими хитами, созданными по произведениям старика Тома Клэнси (кстати, почему некоторые думают, что Клэнси — это почти Сид Мейер, а не писатель, которым он, собственно, и является?). Как видите, ничего более оригинального, чем смешать хиты прошлых лет в чистом бокале и получить умопомрачительное пойло как для аристократов, так и для малолетних учеников школы № 9, разработчики не смогли. Однако для подобной работы надо еще больше таланта, чем для создания шедевра на пустом месте. Хотя с талантом у них, вроде бы, все в порядке.

Что же конкретно в Global Operations такого, что должно заставить нас расстаться со своими кровными? Первое, на что делают акцент разработчики — это графика. По сравнению с контрой она должна казаться нам идеалом. Однако смею вас в этом разубедить — ничего приличного не получилось. Скриншоты смотрелись гораздо лучше, чем все оказалось на самом деле.

Больше всего меня в этой игре раздражают текстуры и дизайн уровней. Такую фигню могли сморозить многие, но не многие же собираются делать игру, которая должна затмить самый массовый и самый популярный командный шутер конца 20-го — начала 21-го веков. В общем и целом, все выглядит слишком броско, неестественно, да и просто коряво. Например, чтобы в кого-нибудь выстрелить, надо стать на время экстрасенсом, потому что когда погибает Recon, отличить своих от чужих можно лишь по одному признаку: кто в тебя стреляет — тот враг, кто не стреляет — тот либо свой, либо клювом щелкает.

Окончание на стр. 23



Место встречи изменить нельзя

Еще не успели Барбы заточить свой топоры и Амазонки накупить болтов после не так давно прошедшего чемпионата по Diablo II LOD в клубе GoodWin, как по настоятельным просьбам участников мы предоставляем очередную возможность показать свои боевые навыки в предстоящем турнире.

Чемпионат обещает быть еще более увлекательным и богатым на новые знакомства. Хотелось бы видеть на нашем турнире всех старых участников и, конечно же, с нетерпением ожидаем появления новых игроков. Со своей стороны обещаем беспристрастное судейство и максимально возможный комфорт во время игры. Регистрация будет проводиться до 16 мая включительно (просьба не задерживаться с регистрацией) в клубе GOODWIN. Игры будут проводиться командные (2 vs 2) на Nightmare в локации BloodMoor (обязательно наличие вещей только из версии 1.09).

А в GoodWin2 перед началом летних каникул, экзаменов, сессий, бабушек, дедушек и прочих забав будет проведен чемпионат по Counter Strike 1.3. Вероятнее всего, это последний чемпионат по CS 1.3, так как на пороге CS 1.4. Чемпионат начнется в субботу 11 мая 2002 г. и закончится на следующий день в воскресенье. Начало жеребьевки 11 мая 2002 г. 08:45. Введено ограничение по количеству команд 32. Чемпионат проводится по системе double elumination, команда на команду по 12 игр. Состав команды — 5 игроков + 1 запасной (необязательно). Генеральными спонсорами чемпионата являются: Интернет-магазин www.org.shop.by и компания Uni Brothers, официальный представитель продукции SVEN в РБ www.cpu.by. Регистрации с 1 мая по 10 мая 2002 г. Подробнее с правилами проведения чемпионатов по Diablo II LOD и Counter Strike 1.3 можно ознакомиться в клубах или на сайте www.coolway.by.ru.



Секреты "Дальнобойщиков"

Как-то так получилось, что игра, появившаяся уже относительно давно, я имею в виду, конечно же, экономический автосимулятор под названием "Дальнобойщики 2", начала пользоваться у отечественных геймеров истинным спросом лишь тогда, когда на телевизионных экранах появился сериал с практически одноименным названием (только без циферки:). Огромную роль в данной популяризации сыграла еще и грамотная политика компании "1С", которая не только в свое время качественно локализировала эту игру на русский язык (английское название — Rig'N'Roll), но еще и выпустила ее дополнительным тиражом как раз во время премьеры сериала, причем выпустила исключительно в экономичном jewel-варианте. Умно, ничего не скажешь...

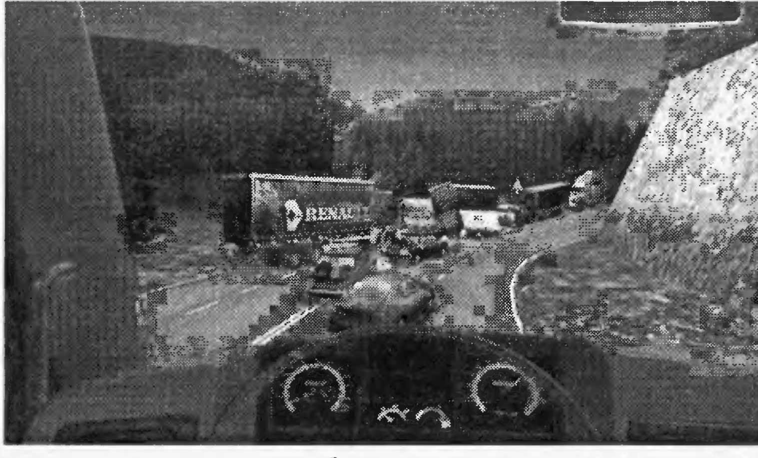
Однако, как ни странно, многим геймерам, ожидавшим чего-то сверхординарного и доступного в освоении, "Дальнобойщики 2" не понравились. Если первая часть игры была упрощена практически до предела и имела разные трассы, удобный интерфейс управления и была понятна даже ребенку (гоняй в шоссейно-кольцевых гонках, проходи триал или просто зарабатывай деньги, развозя грузы и покупая новые машины и примочки к ним). В новой игре все это слилось воедино, что ее сильно усложнило, но вместе с тем настолько же сильно приблизило к реальности.

Игра стала поддерживать 3D-акселераторы, но, вместе с тем, и существенно подняла свои требования к "железу" компьютера. Кроме того, игра стала более удобна для владельцев руля с педалями, сведя процесс игры на клавиатуре к настоящему кошмару (для любителей реальности, конечно же). Зато графика стала просто изумительной. При максимальной детализации иногда можно рассмотреть падающие с деревьев трехмерные листья и даже пыльевые микросмерчики на дороге, возникающие от колес автомобилей. Кстати, саундтрек к игре, состоящий из 12-ти композиций, записала знаменитая хардроковая группа "Ария". Впрочем, если вам не нравится тяжелый рок, можете вставить в игру что-то свое. Просто поместите в папку Music музыкальные файлы любого формата, поддерживаемого установленным по умолчанию медиа-плеером (mp3, mid, wav и т.д.). Переименовывать файлы тоже совершенно не нужно.

Итак, чтобы возбудить интерес к этой игре у тех, кто ее еще не видел, а заодно восстановить доброе имя "Дальнобойщиков 2" в глазах тех, кто успел в ней разочароваться, в этой статье я хотел бы раскрыть вам несколько секретов из нее, а также ознакомить вас с ее основными и ее многочисленных "фишек" и "наворотов".

Как я уже говорил выше, в данной игре вы максимально приблизитесь к рабочим будням настоящих дальнобойщиков. Автомобили вы будете не выбирать в гараже, руководствуясь толщиной своего кошелька, а покупать на автостоянках или у продавцов, с которыми вы сможете связаться по рации. Груз покупать вы сможете на самых разных базах, причем выбор всегда будет различным (как и в реальной жизни). Иногда в грузе могут быть спрятаны наркотики или оружие, отыскать которые можно с помощью сканера, который вы можете установить на СТО. Платят за такой груз несравненно больше, но придется улепетывать от полиции, которая, к тому же, стреляет. Так что на том же СТО советую приобрести и бронестекла, и систему автоматического пожаротушения.

Теперь вы действительно должны будете соблюдать все правила дорожного движения, от сигналов светофора на перекрестках до знаков ограничения скорости. За любое нарушение, включая аварии с порчей чужого имущества, вам придется изрядно раскошелиться. Правда, слишком "тормозя", вы не придете первым и не получите лицензию на найм других водителей (есть в игре и такая функция), а также



сумма вознаграждения может быть сильно уменьшена.

По рации вы можете общаться с торговцами автомобилей, готовыми за ваши деньги доставить необходимый вам грузовик или даже легковушку в требуемый населенный пункт. Кстати, в игре ездить можно буквально НА ВСЕХ средствах передвижения, кроме, пожалуй, асфальтоукладчика, полицейского транспорта (вертолет, автомобиль) и джипа мафии. Есть даже автобус.:)

Впрочем, вернемся к рации. Поговорить по ней, кроме автоторговцев, вы можете с мафией, с полицией и, само собой, с другими водителями. Каждого из них вы можете просить о какой-либо услуге: отмазать от ментов или, наоборот, прикрыть от разбушевавшихся мафиози. Водителей можно попросить о помощи в починке автомобиля. Кстати, об автомобилях. Сначала кажется, что ни на чем, кроме грузовиков, в игре ездить нельзя, пусть в твоем кармане миллион баксов. Однако это не так. Для того чтобы купить легковушку, вроде БМВ M5 или автобуса, вы должны захватить, как минимум, 51% всех грузоперевозок. Для этого вам надо нанимать водителей. Их можно найти на стоянках рядом с продающимися машинами (машины покупайте только у продавцов или на стоянках, хотя у домов дешевле, но они тогда наверняка угнаны или сломаны, в любом случае ремонт или возмещение ущерба будет дороже, чем купить машину на стоянке). Суммы, которые зарабатывает каждый из ваших водителей, будут плюсоваться к вашим деньгам. Самое интересное, что если ваш водитель получил груз и куда-либо его везет, то, выбрав его в меню вашей команды и нажав на соответствующую кнопку, вы можете поменяться с ним местами. Но это почему-то происходит не всегда.

Для найма водителей, как я уже упоминал выше, нужна лицензия, а ее можно получить, только если вы придете первым при доставке груза или победите в гонке. Кстати, гоночный трек обозначен на карте клетчатым финишным флажком. Лицензия не бесконечна, она действует около 10 минут, а потом заканчивается. Поэтому вам нужна хорошая машина, чтобы всегда приходить первым. Самая мощная машина стоит около 110000, и чтобы ее купить, вам придется разработать целую стратегию.

В принципе, деньги можно быстро заработать, перевозя горючее. Для этого после покупки машины езжайте на ближайшую нефтебазу, там цепляйте цистерну (она дается бесплатно, но только если у вас тягач, а не "Шторм", у него другие прицепы). Прицеп, кстати, цепляется клавишей "T", когда вы подъезжаете к прицепу задом. Подъезжать удобнее с видом "от третьего лица", развернув камеру кнопкой PageDown. Теперь загружайте топливо и езжайте на заправку, которую вам укажут.

Самое интересное, что топливо возить можете только вы, да и платят за такую перевозку немало. Но вот только лицензию за это вам не дают. Поэтому, заработав достаточно денег, приобретайте мощный грузовик, цепляйте к нему нормальную фуру и выигрывайте у других водителей, доставляющих такой же груз! Кстати, в гонках на трассе нужно участвовать без фуры, так что не забудьте отцепиться.

Иногда бывает, что ваш грузовик безнадежно поврежден или не может передвигаться (перевернулся, например). В этом случае следует вызывать спасателей из службы "911". Вот только за вызов они дороговато берут, так что будьте осторожней.

Кстати, об осторожности. Не стоит торопиться загружать первый попавшийся товар, сначала посмотрите, сколько вам заплатят, куда ехать и каков % хрупкости товара. Если вы только начали играть, то берите груз с меньшим % хрупкости, иначе по прибытии вам придется выплатить неустойку за разбитый товар.

Немаловажно и то, что на поездку выделено определенное время, хотя оно, как правило, дается с запасом. Тем не менее, если вы не уложитесь в него, вы потеряете груз и выплатите неустойку равную стоимости груза.

И главное: НЕ ЕЗДИТЕ без груза в Алмазное (на карте дальше всех баз). Если вас там не ждут, полиция вас попросту расстреляет с вертолета.

И еще, иногда можно срезать дорогу. Имеются на карте кое-какие короткие пути. Но только имейте в виду, что пути эти асфальтом не покрыты и пролегают в основном по болотам и прочим речным бродам (помните про триал?). Поэтому на СТО обязательно установите шины для бездорожья, иначе увязнете. Ну, а на шоссе советую использовать покрышки High way, они лучше "держат" асфальт.

А вообще, лично я советую, если есть деньги, ставить на вашу тачку буквально все, что предлагает СТО, кроме, пожалуй, радара (орет он громко и противно, а от ментов практически не спасает) и навигатора (показывает не самый короткий путь (как в первой части), а просто следующий поворот, да и то, только когда с грузом едешь). Кстати, дороги для "срезания" ясно обозначены на карте, но они появляются только после того, как вы их найдете сами. Для "ленивых" привожу код: нажмите на "Pause Break" во время игры и наберите SLMAP. Вся карта перед вами! Кроме того, вы можете набрать:

SLLOTTERY — деньги и лицензия.
SLROADS — открыть все дороги.
SLFILLUP — заправка.
SLREPAIR — бесплатный ремонт (Backspace).
SLTURBINE — турбина.
SLRECOVER — вызов 911 (CTRL F5).
SLALLCHEATS — включить все читы сразу.

Вот только деньги я бы вам не советовал так зарабатывать — весь кайф от игры теряется напрочь. В общем, желаю удачи на дорогах!

SilentMan
SilentMan@tut.by
Игра для "раскопок" секретов предоставлена интернет-магазином www.minskshop.com

ЧАСТНЫЕ ОБЪЯВЛЕНИЯ

продаю

● Celeron 533(433)/128(64)/10(4,3)/video32(8)/SB/CD/FDD/сеть(модем)/kbd/M/колонки-210(250)+монитор 14", 15" — 2159965
● Бобруйчане! CD(PC) Магнат Парка Скейтов, DeusEx, DarkStone, Хулиганы, сборник авиасимуляторов, Heist, Settlers4 по 3000 р. или поменяю. — (02251)37180 Parkan (после 15).
● Диски NTS антология, 4x4 evolution, Брат2, а также Serious Sam: Second Encounter. Звонить в будние дни до 13.00 и вечером, в выходные в любое время. — Молодечненский р-н, п.Чисть. — 8(02273)90527 Петя.
● Диски б/у для старых компьютеров: Князь, F1Racing, Fifa99, Toca2, Супер гонки 99, Танковые симуляторы, 3D-игры 98/99 года, все за 5 тыс.р. или по одной. — 2355963 (после 17) Павел.
● Диски б/у: "Русские стратегические игры", "Доминирующие расы". — 2463724
● Диски б/у: SuPeR 3D GAMES, Star Wars Force Commander, Золотой Софт 2000 (загрузочный). Запишу матрицу с игрой и музыкой за 3000 р. — Витебск. — 229922. System_sd@tut.by. Дима.
● Диски игровые и загрузочные с софтом любые. Запишу софт или драйвера на болванки, любые проги из интернета. Звуковую карту ES-569 продам. — 2631343 Игорь.
● Диски с играми. Много новинок. Есть также ПО, фильмы, музыка. Запись CD с вашего HDD. — 2492059. П.2118585 аб.22263. Алексей.
● Журналы: Страна игр №№ 2, 6 (2002); № 23 (2001), а также мышь для PC (трехкнопочная) б/у, в хор.состоянии. — 2859616 Александер.
● Игровая приставка Сони-ПС, 1-ая модель, два джойстика, две карты памяти, каталог, 25 дисков — 105 у.е. — 2490548 Станислав Валентинович.
● Игровую приставку SONY PS. 15 CD к ней, две карты памяти, джойстики. Б/у, недорого. — 2093994 Александр.
● Игры: Serious Sam; Флик и его друзья; Братья Пилоты (2 в 1); Техника; Петька2; Один дома. ночные кошмарики; Пижама Сэм; Age of Empires II; Змейка игротека BLIZZARD & West.Wood; Delta Force (1 и 2 части); WarGames. — 2862794 Роман.
● Монитор Samtron 55E 15; корпус ATX 230 w; video 32 MB; опт. мышь; клав.; HDD 10,2GB и др. комплектующие. CD-игры нов. и б/у. — 2863111
● Продаю компьютер Intel Pentium I, II, III, Celeron. — (029)6537566
● Продам, куплю либо обменяю диски для "Dreamcast" (возможен торг). — 2486800 Андрей.
● Celeron 366/RAM 128/HDD 15/CD/VRAM 16/15". Изм. конф. — (029)6522795
● Celeron 900/RAM 128/HDD 20/CD-ROM 40x/VRAM 32/15". — (029)6537566
● Celeron 900/RAM 128/HDD 20/CD-ROM/VRAM 32/15"/Spk. — (029)6522795, 2719497
● Старые журналы о компьютерных играх. Большой выбор. Недорого. — 2556718 Юрий.
● Цифровой монитор IBM 17". Колонки DEFENDER. CD-игры — Grandprix3, Serious Sam Second Encounter, Delta Force Land Warrior, Aliens vs Predator 2. — г. Молодечно. — (0273)79036 Дмитрий.

куплю

● В Минске старые авиасимуляторы; английские версии, не в сборках (FALCONE 4.0, EAW. и др.). Пишите — dm_nets@tut.by
● Диск для PC Tomb Raider 2 полную версию (желательно на русском языке). Звонить после 20.00. — 2669354 Александр.
● Диски к PSOne (желательно русск.); NFS5 или GTA2, а также диски к PC: NFS6, Civilization II. — 8(211)22603. Гродненская обл., Берестовицкий р., п.г.т.Б.Берестовица, ул.Матросова, 17-16. Андрей.

меняю

● Б/у CD-игры. Лучшие гонки ElectronicArts (4 в 1) и Братья Пилоты (2 в 1) на Carmageddon 2 и The Sims Hot Date. — (017)5035716 (после 17) Вадим.
● Игры: Commandos2; Петька3: возвращение Аляски, Элитные подразделения (5 в 1); сборник игр для PC — на Hitman, Unreal Tournament, SWAT. — (02240)54053 Илья.
● Марки почтовые, старые (300 шт.) + значки (105 шт.) на винчестер 20GB, новый, с гар. Возможна доплата. — 2798268 Дмитрий.

разное

● Большой привет KSAx'y, Tэrэntul'y, Mihryt'e @is'y, Scorpio'ну and всем геймерам и ламерам Кричева от SN.O.X.S'a.
● Всех желающих приглашаю принять участие в уникальном фин. проекте. Доход от 300 у.е. От вас — конв. с о/а. — 223310 Березино, д/в Ивчик Д.Ю.
● Запись CD-R(W). Много фильмов, игры, software, MP3, интернет. — 2658316. П.2891212, аб.10099. Вова.
● Ищу соперников для игры в "КАЗАКИ". (1vs1, 2vs2, 3vs3). Звонить вечером (с 18 до 22). — 2534048. Вася.
● Помогу начать свой бизнес в дом. условиях (не распрост.). Доход от 200 у.е. Несложно! Доступно! От вас — конв. с о/а+купон б/о. — 220089 Минск-89, а/я 122.
● Помогу собрать компьютер любой конфигурации. Решение проблем с ПК. Быстро и недорого. — 2891212 аб.3998. Вадим.
● Приработок для всех. От вас — конверт с вашим адресом. — 247250 Гомельская обл., г.Рогачев, а/я 1.
● Хакеры!!! Напишите что-нибудь интересное, легко доступное. Спасибо! — 220098 Минск, ул.Рафиева, 78-286. Белобород Дмитрий.
● Хочу передать привет всем StarCraft'ерам Беларуси. Отдельный привет Next'y, SaShk'y, D'Evil'y, Leo, USER'y и Sonk'y. Поздравляю победителей чемпионата по BroodWar в клубе "Connection". CRAZY. — (017)2598420

переписка

● KsAx and Karlsson хотят переписываться с игроками в Counter Strike, а также набираем команду в КЛАН (ALFONS). Пишите. 100% ответ. — 220068 Минск, Осипенко, 28-23. KsAx'y.
● Геймеры и ламеры Беларуси, обьединяйтесь!!! — 213500 Могилевская обл., г.Кричев, пр-т Комсомольский, 5-94. N.O.X & MIHRYTA.
● Те, кто не может и дня прожить без RPG, пишите мне по адресу: — 220113 Минск, ул.Карбышева, 7-218. Atlas.

виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ______________________________

проживающий по адресу ______________________________

тел. (______)______________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления"

под рубрикой | |"Продаю", | |"Куплю", | |"Меняю", | |"Переписка", | |"Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения .... Подпись........................ Я получаю газету "Виртуальные радости" | | по подписке, | | беру у знакомых, на работе или в библиотеке, | | покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: | | легко в любой день недели, | | только в первый день продажи, | | нахожу газету в продаже с трудом.

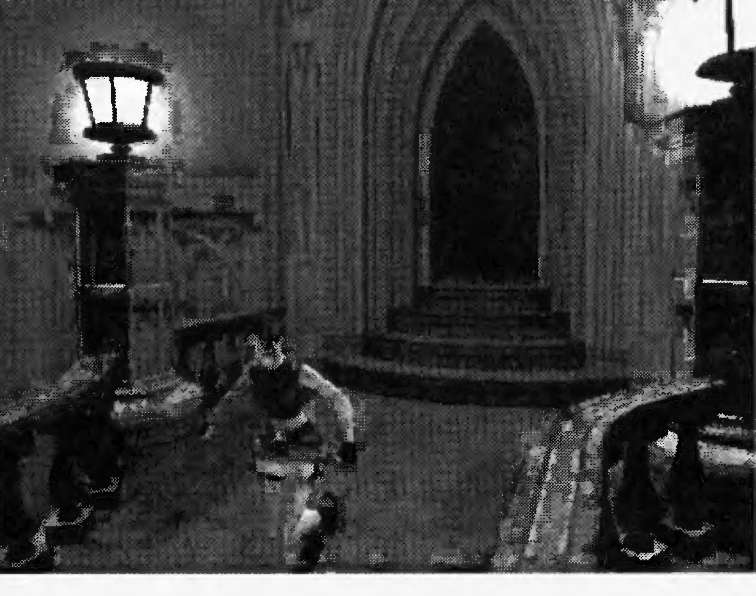
Tomb Rider: Angel Of Darkness

Платформа: PlayStation 2/PC. Жанр: adventure. Разработчик: Core Design. Издатель: Eidos Interactive. Дата выхода: 15 ноября 2002 года.

Немного истории.

Это была не просто игра: Tomb Rider, пожалуй, первая адвентюра, которая достигла таких высот популярности, а главная героиня Лара Крофт была признана виртуальным секс-символом ушедшего столетия. Первая часть, вышедшая в далеком 1996 году на PC и PlayStation, имела поистине грандиозный успех среди геймеров и приобрела многомиллионную армию поклонников по всему земному шару. А поскольку игра пользовалась спросом, то Core Design взялась за разработку продолжений — далее в течение каждого последующего года фанаты получали новую серию TR, которая тут же становилась суперхитом во всех возможных игровых чартах и хит-парадах.

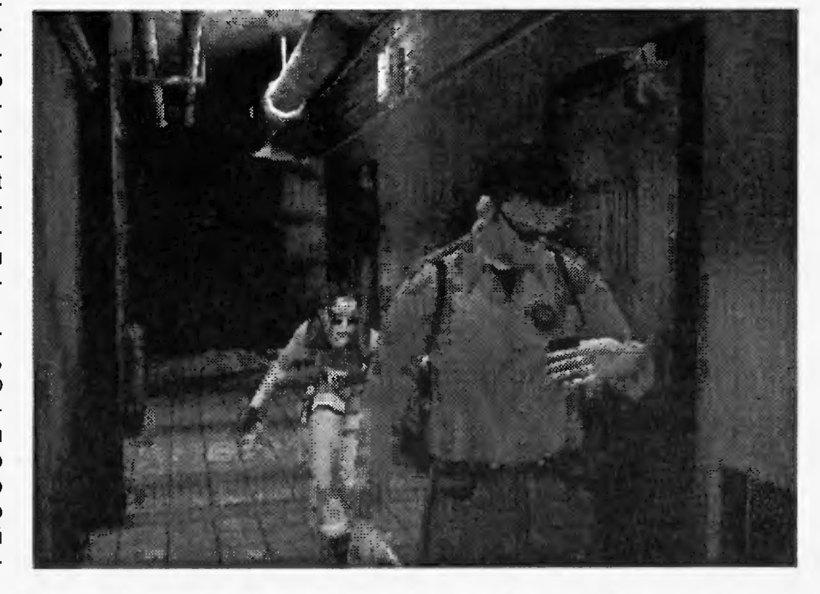
На протяжении последующих нескольких лет, по сути дела, геймеры получали одну и ту же игру — что ни говори, а в плане графики и геймплея новоиспеченные части Расхитительницы Гробниц мало чем отличались друг от друга, но, несмотря на это, неплохо продавались. И вот теперь нас ожидает следующая, уже шестая по счету, часть этой замечательной эпопеи.



Ангел тьмы.

Первыми сведениями о новом эпизоде своей знаменитой саги о Ларе Крофт Core и Eidos поделились с игровой общественностью около года назад — разработчики обещали совершенно новую игру с более продвинутой графикой и для убедительности показали первые несколько скриншотов из будущего хита. Рабочее название нового проекта о знаменитом на весь мир археологе Ларисе было Tomb Rider: The Next Generation, то есть в переводе с английского "Томб Райдер нового поколения". И вот совсем недавно стали известны еще некоторые факты относительно новой части.

Во-первых, было изменено название — теперь точно известно, что игра будет называться Tomb Rider: Angel Of Darkness. Во-вторых, полностью подтверждаются заявления авторов относительно графической части — а она, судя по скриншотам, будет действительно на высоте: теперь окружающий ландшафт и персонажи игры прорисованы значительно лучше, чем в предыдущих частях, да и сама Лара теперь прибавила в полигонах и выглядит намного привлекательнее, чем раньше.



События шестой части TR будут происходить в Париже, где произошло убийство некоего Ван Кроя — кто это такой, я, честно говоря, сказать затрудняюсь, но в душегубстве этого самого человека обвиняют нашу с вами любимую Ларису, а она, как вы понимаете, этого не делала. По ходу игры вам предстоит не только убегать от карающей руки французского правосудия, но и попутно грабить музеи и пополнять собственную коллекцию драгоценностей. Геймплей Angel Of Darkness, похоже, мало чем будет отличаться от предыдущих игр серии: в основном нам придется заниматься отстрелом врагов, а также коллекционированием разнообразных предметов для восстановления здоровья, пополнения боезапаса и решения разнообразных головоломок (ключи, для открывания дверей, карты и т.д.).

Пока больше никакой конкретной информации об игре нет, так что подождем ноября.

Андрей Егоров
egorov_andrei@mail.ru



Сумасшедший таракан

Начало на стр. 21

Хоть разработчики и хвастались тем, что воссоздали форму спецподразделений многих стран, но жить от этого не легче и не приятнее. Ее [формы] прелести можно рассмотреть на напарнике лишь с расстояния в полшага, а на враге — только на мертвом (хотя гораздо чаще как раз таки наоборот — это он будет рассматривать вашу форму и дырки от пуль на вашей, между прочим, груди). В этой игре я чувствовал себя сумасшедшим тараканом: бегаю, суечусь, пытаюсь действовать тактично, а все бесполезно, потому как при встрече с врагом я погибаю быстрее, чем узнаю, что это был враг.

В Контре такого нет и не было практически никогда. По своему напарнику можно выстрелить только с перепугу или если яркость монитора выставлена на ноль. Здесь же это естественно. Боюсь, что в данной игре тимкиллинг будет скорее заразной болезнью, чем детской шуткой.

Второе, на что упорно ставили разработчики, — выбор оружия и т.д. Однако только одна вещь заслуживает реального внимания: теперь АК47 доступен для покупки и за контр-террористов. Свершилось!!! Вот только облом-с — это уже не тот калаш, который был так любим мною. Разнообразие оружия чисто эстетическое: как и в контре, пользоваться можно лишь несколькими средствами уничтожения, а все остальное пыль в глаза. Вот что действительно хорошо сделано, так это возможность докупать некоторые примочки для своей любимой игрушки вроде оптического прицела, глушителя и т.д. Ах да, забыл про гранатомет. ОН ЕСТЬ!!!

Разработчики утверждают, что у них система реализации оружия гораздо реалистичнее, чем в контре. Поправочка: была — после выхода контры 1.4 все далеко не так. Кричат во все горло разработчики с издателем на пару, что именно у них самое лучшее звуковое сопровождение выстрелов. Ну и флаг им в руки. Более им в этой сфере гордиться нечем.

Остаются последние приемы, чтобы привлечь покупателя. На повестке дня геймлей. Все начинается с выбора персонажа. Предлагается на выбор 6 классов: снайпер, медик, подрывник, коммандо, рекон, пулеметчик и все. Классы совершенно различны тем, что только Recon может пользоваться детектором, только медик может лечить, только взрывник может пользоваться гранатометом. Все это в идеале. Самое главное — стрелять — могут все. Пусть некоторые обделены выбором оружия (которое покупается за деньги, добываемые и как в контре) в начале раунда, но по ходу подбирай — не хочу.

Режимы игры приблизительно как и в контре: можно спасать VIP, уничтожать крутого мафиозо (в итальянском языке слова единственного числа заканчиваются на "О", а слова множественного числа закачиваются на "И"), взрывать наркотики и т.д. Разнообразие есть, но все помнят, к чему оно привело в Контр Страйке: на чемпионатах играются только декарты, то есть карты, на которых надо террористами заложить бомбу. Однако в эту игру никогда не будут играть на чемпах, но об этом ниже. А что же дальше?

А дальше идут правила игры. Они, кстати, очень глупы. Время раунда, в отличие от контры, колеблется от 10 до 15 минут. Вар'ятства... Однако это объясняется тем, как реализована стратегия управления ресурсами: солдатами. Так, убитый или раненный персонаж может быть вылечен врачом или, что еще хуже, может воскреснуть в фургоне. Причем воскресают солдаты группами. Сам обряд реинкарнации происходит раз в 30 секунд или что-то около этого. Вот представьте: прошли вы отрядом контр-террористов почти до самого особняка, где засел наркобарон. Вы готовы к штурму, и вдруг вам навстречу выбегает свежая пачка террористов. Облом? Не то слово. Такая система нежизнеспособна.



И пусть я кричал об этом во всеуслышанье еще во время анонса — теперь каждый прочувствует все на своей шкуре. А сам я буду играть в Контр Страйк, поскольку данная игра — это лишь очередной коктейль из серии "что сработает быстрее, если одновременно выпить снотворное и слабительное?".

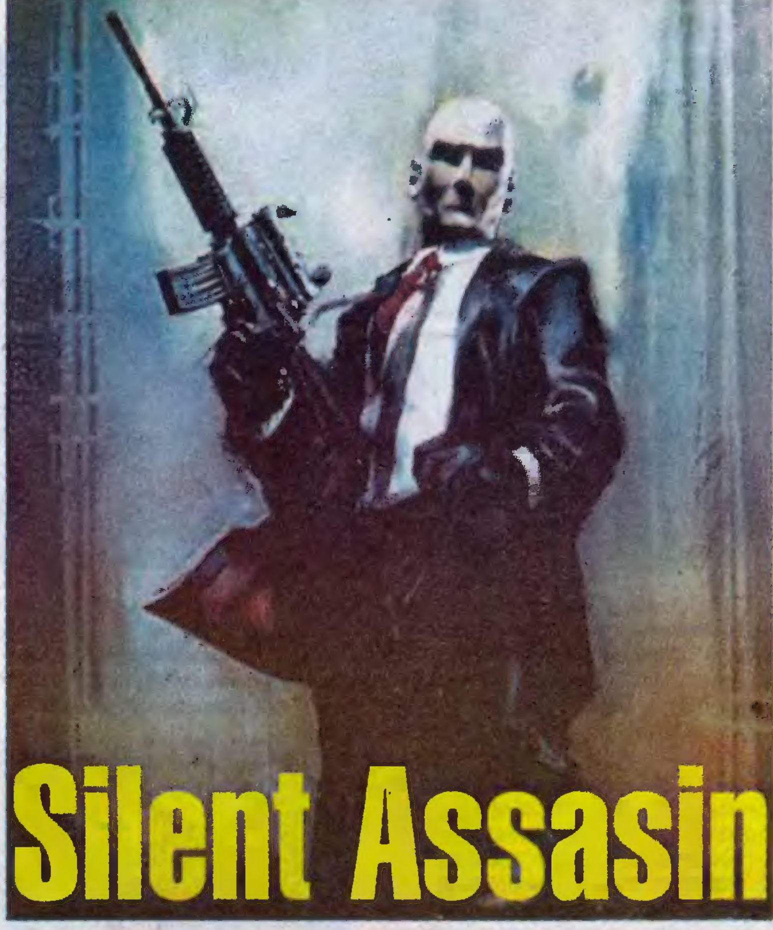
Итог. Графика 6/10, звук 8/10, музыка собственная, управление 7/10, интересность 4/10.

Archangel

Hitman 2

Жанр: симулятор киллера. Издатель: Eidos. Дата выхода: 14 сентября текущего года, если снова не перенесут.

Первая часть Hitman'a была весьма неплохой во всех отношениях. Никогда не забуду отель — один из лучших уровней в игре. Казалось, что на экран монитора перенесен маленький кусочек реального мира. Но были и недостатки, например, нельзя было сохранятся.





Наверняка многие уже знают о выходе второй части Hitman'a, уже успели прочитать превьюшки, посмотреть скриншоты. Но не исключено, что есть люди, которые практически ничего не знают о данном проекте. Именно им я посвящаю этот анонс.

А начну, как водится, с сюжета. Он обещает быть запутанным. Игра начинается в монастыре, где Hitman, замученный своей работой, пытался обрести покой. Но старые связи дали о себе знать, и поступило очередное задание. В основном действие игры будет происходить в Петербурге, куда главный герой был отправлен с целью физического устранения одного из главарей русской мафии. Будут миссии и в Малайзии, на Сицилии, в Японии и других странах. Так что "порядок" мы успеем навести везде. Обещают полную нелинейность миссий и возможность выполнения заданий разными путями. Самих миссий в игре будет не очень много, но это компенсируется их продолжительностью и разнообразностью. Чего только стоит миссия, где нужно будет, переодевшись в хирурга, запороть операцию на сердце одного из главарей мафии. Неплохо, очень даже неплохо... "Клиентов" будет много. Это хорошо, особенно, если учесть, что в арсенал киллера войдет самое разнообразное оружие, начиная удавкой и бутылками (которыми, кстати, можно будет оглушить врага) и заканчивая пулеметами и гранатами. Будет старый добрый Хардболлер, Беретта, Desert Eagle, добавлен кольт, 5 видов снайперских винтовок, среди которых и СВД. Также в игру добавлено много экзотического оружия, например арбалет с прибором ночного видения или хлороформ. Будут и пулеметы, узи, много винтовок, ножи, которые, по неподтвержденной информации, можно будет кидать. Также можно будет драться врукопашную и использовать кастеты и дубинки. Я даже знаю, где можно достать последние %).





Пожалуй, самое ожидаемое нововведение в игре — это возможность сохраняться. По умолчанию, число сохранений в пределах миссии будет ограничено, но можно их вообще запретить (т.е. как в первой части) либо поставить неограниченное количество (т.е. сохранятся сколько душе угодно). Это сильно влияет на рейтинг игрока после прохождения. Также будет учитываться, сколько было точных попаданий, промахов и прочее. Экран выбора миссий останется, ведь всегда приятно вернуться на пройденный уровень и пройти его по-другому. К тому же можно будет брать с собой оружие, заработанное в более поздних миссиях.

Теперь что касается графики. Игра создается на почти полностью переписанном движке первой части (Glacier Engine). Обещают в 5-10 раз больше полигонов и очень высокую детализацию. То, что графика в игре будет неплохой, можно не сомневаться — вы только полюбуйтесь на скриншоты. Полностью изменена система анимации. Добавлен вид из глаз, чего мы все очень ждем. Однако, разработчики утверждают, что вид от первого лица будет не всегда удобен и не нужно забывать, что Hitman все же играется и ощущается лучше от третьего лица. Лазать по окнам и лазейкам или прицеливаться, на мой взгляд, будет удобнее от первого лица. Добавлены новые частицы. Одна отвечает за огонь, дым, искры... А вторая позволит показать реальный снег. Еще бы, Санкт-Петербург и без снега.

Полностью переделана модель освещения. Движок теперь способен различать типы поверхностей. Например, если пуля попала в дверь, то человек, стоящий за ней, получит значительно меньше повреждений, нежели при прямом попадании. Для остальных случаев я не буду приводить примеры. Сделают несколько зон ранений (если вы помните, в первой части их было всего две: голова и все остальное). Если вам попали в руку, то вы не сможете стрелять с двух рук, если в ногу, то вы не сможете бегать, а если враг отличился попаданием в голову, то дело заканчивается летальным исходом... Будем надеяться, что в этом отношении Hitman превзойдет SOF, ну или хотя бы будет не хуже. Внешность главного героя не изменилась. Тот же пиджак, красный галстук, лысая голова со штрих-кодом на затылке. Разработчики много работали над искусственным интеллектом (AI). Теперь близстоящие люди не будут сломя голову бежать туда, где прогремел выстрел. Они могут вызвать подкрепление, могут бросить гранату, могут вообще никак не отреагировать, а подождать лучшего момента. В общем, все к лучшему. А еще Hitman 2 будет портирован на консоли (Play Station 2, Xbox, Game Cube), на которых разработчики ожидают увидеть 50-60 fps. А из этого можно сделать вывод, что системные требования PC-версии не будут слишком высокими.

Наверняка многие из вас задают один и тот же вопрос: будет ли мультиплеер? К сожалению, на данный момент ничего конкретного сказать не могу. Сейчас все усилия разработчиков направлены на сингл. Но не исключено, что мультиплеер к игре появится в виде add-on'a. Также планируется выпустить редактор уровней.

Какие делаем выводы? Игра должна стать хитом. И я даже не знаю, есть ли люди, которые бы сомневались в этом. У Hitman'a нет аналогов, их не было и, по всей видимости, в ближайшее время не будет. Так что ждите, Hitman — единственная в своем роде и неповторимая игра.

P.S. На официальном сайте игры (www.hitman2.com) можно скачать несколько видео-роликов. Они не лучшего качества и прилично весят, зато геймплей показывают почти целиком. Там же есть куча скриншотов и много другой полезной информации. Вперед!

Roll
Roll_ZV@tut.by





виртуальные радости
Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 2.05.2002 г. в 18.00. Тираж 17 547 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 2691.